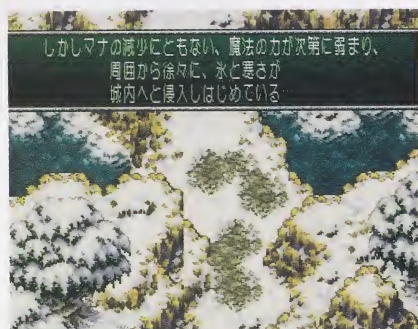
SUPER Famicom
せいけんでんせつ
聖剣伝説3
[設定資料集]
PROLOGUE
設定資料集
+
遊べるカード
コレクション
SQUARESOFT

SUPER Famicom®
せいけんでんせつ
聖剣伝説®3
[設定資料集]
PROLOGUE
SQUARESOFT

せいけんでんせつ
聖剣伝説3
PROLOGUE

マナの伝説

世界を支える力、〝マナ〟。はるか昔から存在し、生命の源として自然界のバランスを保ち続けてきた。その神秘的なエネルギーにまつわる数々の伝説が、今蘇る。

Legend of MANA

↑(上)〝マナ〟の力の減少にともない、自然界にも影響が出始めた。また、環境悪化による危機を迎えた国も少なくない。(下)混乱に乗じて、他国を侵略する国がいくつも出現する。

マナの源……Origin of MANA

マナの女神

Goddes of MANA

伝説の中に生きている世界の創造者

〈伝説は語る〉
まだ世界が闇にとざされていたころの、遠い伝説…

邪悪の化身ともいうべき、8体の〝神獣〟が支配していた暗黒の時代。その闇をふりはらい、光を取り戻すために立ち上がったのが、〝マナの女神〟である。聖なる力で邪悪な者をしりぞける、〝マナの剣〟を手にした〝女神〟は、〝神獣〟たちを残らず〝マナストーン〟へ封印していった。その後、すべての命の源である〝マナ〟の力を集め、世界を創造したのだ。やがて海や大陸ができて、新たな生命が次々と誕生していく。もちろん、中には現世界の住人である人間や精霊たちの姿もあった。そして、使命を終えた〝女神〟は、〝マナの樹〟に姿を変え、聖地での永い眠りについたという…

伝説は遠い物語となり、さらに月日は流れた…

〝マナの樹〟が枯れると〝マナ〟の力が減少し、さらに〝マナストーン〟の封印も弱まってしまう。やがては何者かの手で〝神獣〟が蘇り、世界は終わりを迎えることになるだろう。

マナのシンボル……Symbol of MANA

マナストーン

MANA Stone

世界の運命を握る伝説の要石

世界中に残されている、〝マナの女神〟の伝説。〝マナストーン〟も、その1つだ。特に〝神獣〟について記された伝説は、すべて事実である。もし、〝マナストーン〟の力を悪用するようなことがあれば、封印が解けて〝神獣〟が復活し、世界は再び闇に覆われるだろう

〈マナストーンの言い伝え〉

女神は聖地に眠り
古(いにしえ)の神獣は
石の中に宿る
マナの力はかの石より導かれ
大いなる繁栄をもたらす

深い悲しみと決意を持って
8つのマナストーンが集うとき
聖地へのとびらは開かれる

フェアリー

Fairy

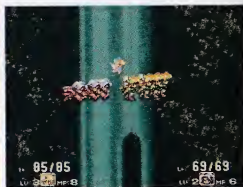
▶世界の危機を伝える〝マナ〟の使者

はるか昔、眠りについた〝マナの女神〟は〝マナの樹〟に姿を変えた。長い年月の末、〝マナの樹〟も寿命を迎え、枯れる寸前に4つの光を放つ。光は妖精〝フェアリー〟の姿となり、〝マナ〟の減少による異変から世界を救う使者として旅立つ。

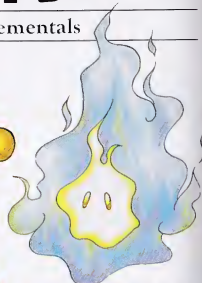
▶冒険者と一体化したとき道は開かれる

〝フェアリー〟は、〝マナの樹〟の力が具現化した存在である。それ自体のみでは、あまりに非力なため、十分に使命を果たすことができない。したがって、世界を救うに値する冒険者と、自らを一体化する必要があった。これにより、様々な障害を取り除いたり、精霊の力を借りられるようになる。

↓聖地に眠るマナの剣の前で、今飛び立とうとするフェアリーたち。

↓洞窟内で道のとぎれた場所では、一時的に人を浮遊させる力を発揮。

8精霊

8 Elementals

↓フェアリーの導きにより、精霊は冒険者に力を貸してくれる。魔法の力はその一例。

↓精霊の力によって発動される魔法。精霊が持つ属性ごとに、さまざまな効果を発揮。

▶自然のバランスを司るマナのしもべたち

精霊とは、自然界を構成する8つの要素が具現化したものである。〝マナ〟の力に導かれた精霊によって、常に自然のバランスは保たれている。また、8つの〝マナストーン〟を守護する役目も果たす。

NoB.

マナの使者……………Messenger of MANA

ワールドマップ

World Map

6大大国が栄える、冒険の舞台

〝マナの女神〞によって創造され、〝マナ〞の力が育んできた世界。永きにわたり、人間や精霊たちが築き上げてきた文明。しかし今、繁栄の頂点を極めるのと同時に、終末へと向かおうとしている。その鍵を握るのは、3つの強国と3つの中立国である。これら6大大国の動向が、〝マナストーン〞と〝マナ〞の力を大きく左右することになるであろう。

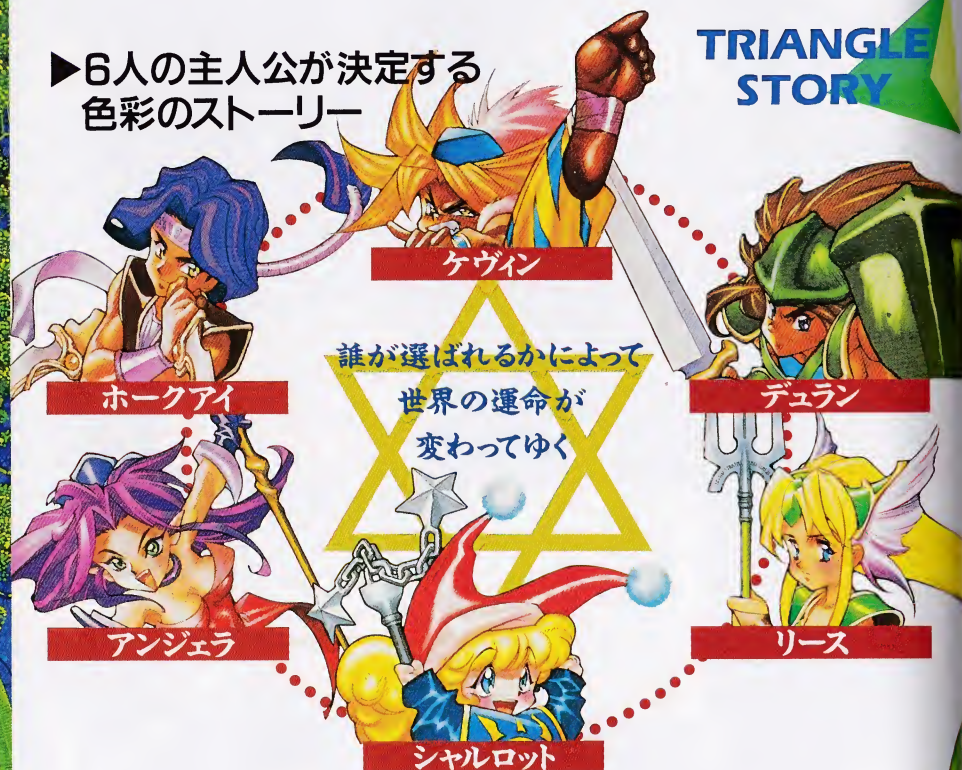
目次
CONTENTS

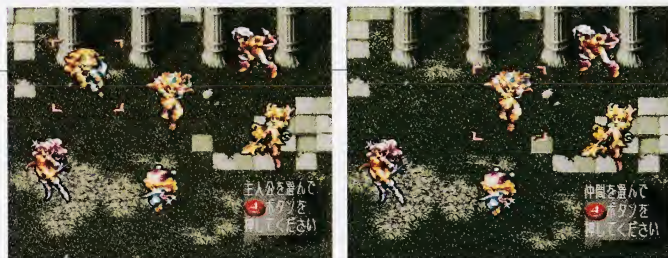
System Guide

魅力あふれる世界への扉が今、開かれる

キャラクターの選択からゲームスタートまでの手順、モンスターと戦う手段、移動手段など、ゲームプレイの前に最低限知っておきたい、あらゆる基本システムを徹底ガイド。壮大な世界を旅する者たちすべてに贈る。

トライアングルストーリー

▶6人の主人公が決定する色彩のストーリー

▶3という数字がからみあって創り出す聖剣伝説3の世界

『聖剣伝説3』最大の特徴が、トライアングルストーリーと呼ばれるバラエティに富んだシステム。トライアングルの名通り、『聖剣伝説3』では「3」という数が重要な意味を持つ。世界に存在する3つの強国と3つの中立国の興亡。6人の中から選ばれる3人の冒険者。その組み合わせて、物語の流れもさまざまに変化する。

↑『聖剣伝説3』ではあらかじめ決められた主人公はいない。6人のキャラクターの中から、プレイヤーが好きな主人公を選ぶ。

↑主人公が決まったら、残り2人の仲間を選ぶ。最初の1人でストーリーの大きな流れ、後の2人で細かい展開が変化することになる。

▶彩りを変える物語

トライアングルストーリーでは、3人の組み合わせによって、どのような流れの物語になるかが決定する。例えば、仲間と出会うイベントも、左の写真のようにさまざまなパターンが生まれてくるのだ。それだけではなく、最終目的や目指す場所も、見えないトライアングルの法則により変化していく。

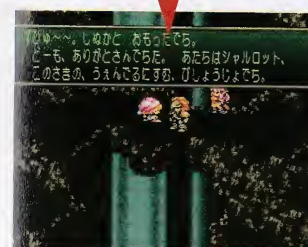
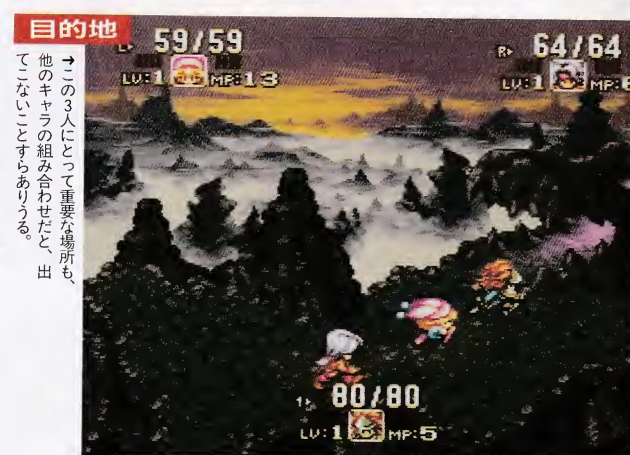
出会い

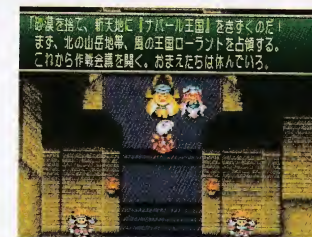
■最初の仲間がアンジェラの場合

■2人目の仲間がホークアイの場合

■2人目の仲間がシャルロットの場合

目的地

→この3人にとって重要な場所も、他のキャラの組み合わせだと、出てこないことすらありうる。

▶大きく塗り変えられる勢力図

トライアングルストーリーの中で、最も顕著に現われる特徴が、3つの強国と3つの中立国の勢力関係。主人公たちの出身国が、それぞれ運命の流れによって、興亡の岐路に立たされる。誰を選ぶとどうなるかが、最大の見せ場だ。

←強大な軍事力を持って、勢力拡大をはかる各強国。その野望によって、各中立国の運命が決まる。

新モーションバトル

さらに使いやすく爽快感を増した新世代のバトルシステム

シリーズ独自のモーションバトルも、特徴の１つ。『聖剣伝説３』では、セミオートマチックシステムとカウントアップ方式必殺技の新機能を搭載。より高度なバトルを約束する。

▶ 2つのモードを一瞬で切り替える セミオートマチック・システム

マニュアル

プレーヤーが操作して戦う ノーマルバトル

Ａボタンを押し続けるか離すかで、２通りのバトルモードに切り替わる。マニュアルでは、プレーヤーが主人公キャラを操作して戦う。

←緊張感あふれるバトルモード。操作する必要があるのは、主人公キャラのみ。

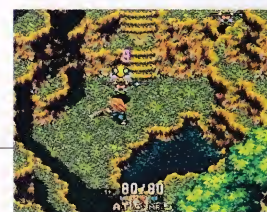
オート

Ａボタンを押したままで 自動的に行動

Ａボタンを押し続けている間、自動的にオートモードに切り替わる。敵との距離に応じて、主人公キャラが自動的に攻撃・防御する。

←オートモードでは、✚ボタンの操作も不要。戦い方を行動指定により設定できる。

↓画面下にＡＴマークが点灯している間、オートモードとなる。

▶ 敵にヒットしたときパワーをチャージ カウントアップ方式必殺技

←敵にヒットすると、カウントゲージが１つずつたまる。

↓ゲージがフル状態になると、色が変化する。必殺技が使用可能な状態を意味している。

大幅に改良された必殺技システムにも注目。敵への攻撃がヒットするたび、ゲージにパワーがたまる。そしてゲージがフルになったとき、Ｂボタン１つで必殺技が飛びだす。

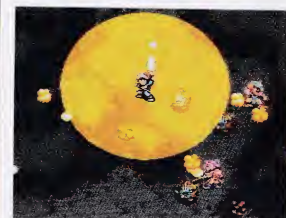
↓画面下のカウントゲージ。パワーがたまると青く点灯するのがわかる。

得意の武器を駆使して磨き抜かれた技が光る
必殺技

パワーをためて繰り出す強烈な一撃が必殺技だ。キャラクターの成長にともない、ハイレベルな技が使える。

↓真空剣。高速回転させた剣で真空状態を作り、そこに発生した無数のかまいたちを飛ばす技。

↑ピンクタイフーン。杖からピンクのハートを飛ばし、混乱と同時にダメージを与える。

→スターアタック。凝縮したエネルギーを杖の先に集め、星の形に変えて連射する技。

↑閃光剣。剣に高熱のパワーをため、一気に放射して周囲の敵すべてを攻撃する。

←魔法陣斬。目にも止まらぬ速さで動き、魔法陣を描くように敵を細かく切り刻む。

感触のリアリズム

精霊が呼び起こす神秘の力

魔法

８精霊の力を借りて発揮する強大な力、魔法。美しい画面効果と、すさまじい威力が見るものを圧倒する。

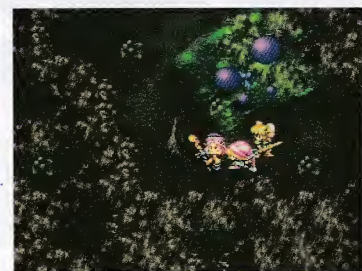
コールドブレイズ
ウンディーネ

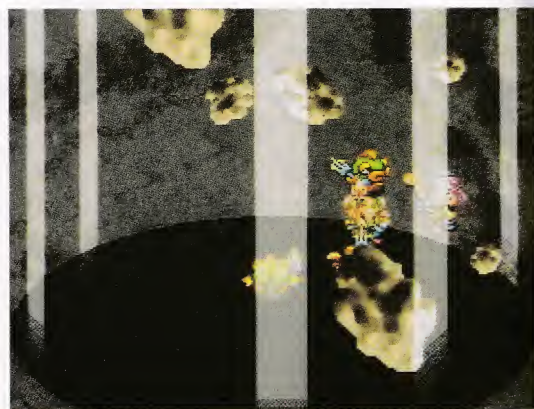
←あたり一面に冷たい雪を降らせた後、巨大な氷の結晶を大気に発生させる。モンスターを凍りつかせる攻撃魔法だ。

アースクエイク
ノーム

↑大地に激しい地震を巻き起こす。地割れから天を突く閃光と巨大な岩石を吹き上げて、敵に大ダメージを与える。

ポイズンバブル
ドリアード

↓生物の体内から引き出した毒素を空気中に集結させてモンスターを包み込み、猛毒にかける魔法。

エクスプロード
サラマンダー

↑→周囲の空気を瞬時に高熱化し、連続的な爆発を巻き起こす。灼熱と爆風にモンスターを巻き込んで消滅させる。

■リングコマンド

スピーディなバトルを実現するリングコマンドは、使用頻度の高い、魔法とアイテムの指定だけになり、さらに戦いの軽快さを増している。

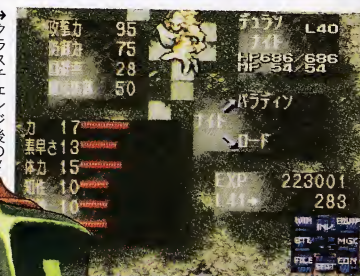
↑魔法やアイテムがリング状にイラストのアイコンで表示されるので、使いたいものが一目で判別することが可能。

↑アイコンを何度も開く必要はなく、一発選択できる。ステータスデータなどは別のメニュー画面で確認できる。

多彩なクラスチェンジ

▶光に進むか、闇を選ぶか……キャラクターの成長はプレイヤーが決定する

成長して強くなったキャラクターは、一定レベルに達すると１つ上のランクにクラスチェンジする。２段階以降のクラスには光と闇、２つの属性があり、そのどちらに進むかは、プレイヤーが自分で決めることができる。また、光と闇では、使える武器や魔法がまったく異なってくるので、キャラクターの強さはプレイヤー次第といえる。

→クラスチェンジ後のメニュー画面で、次のチェンジ可能なクラスを確認。どちらに進むのも自由だ。

クラスチェンジの例

第２段階になると、光と闇、どちらに進むかを選べる。第３段階では、光と闇の中でさらに２方向に分かれる。

初期クラス：ファイター

光 / 闇

第2クラス：ナイト（光）、グラディエーター（闇）

第3クラス：パラディン、ロード（光）、デュエリスト、ソードマスター（闇）

←ブレイブブレード

デスブリンガー→

バラエティーに富んだ移動手段

▶ユニークなキャラクターたちがバックアップ

←移動は3D画面。バシャバシャと泳ぐ姿が可愛らしい。

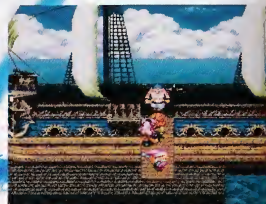
広大な世界を旅するために欠かせない、移動手段の数々。徒歩で移動できるフィールド以外の場所では、他に類を見ないユニークなキャラクターたちの力を借りる必要がある。これによって、海上はもちろん、空中さえも自由自在に動き回れる楽しさが満喫できる。これも『聖剣伝説3』ならではの特徴だと言える。

TRANSPORT OF SEA **海**

■ブースカブー

その正体はカメなのか、ペンギンなのか？　海上を気ままに進む謎の生物。あるアイテムを使って呼び出す。海上で上陸可能な場所なら、行けない所はない。

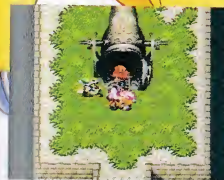
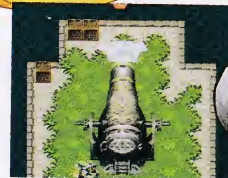
■定期船

特定の町から町の間を運航する連絡船。決まったルート上の移動しかできない。それでも、低料金で行動範囲が広がるメリットは大きいと言える。

↑(上)船頭に料金を払って乗船する。(下)移動は2D画面。また、決められたルート上をオートでしか動けない。

TRANSPORT OF SKY **空**

■フラミー

神からの使者とも言われる、伝説の白い聖獣。『風の太鼓』というアイテムを使えば、いつでも呼び出せる。これで事実上、世界中のどこへでも行けることになる。

←↓移動は3D、または2D見下ろし。画面左上に全体マップ、右上に現在地点を表示する。このため、移動中でも迷う心配がほとんどなくなっている。

↑大砲の後ろから砲弾をこめるように乗り込む。まさに人間大砲だ。↓高く打ち上げられ、着地地点に到達するまで回転し続ける。

↑ボンボヤジがスイッチを押した直後、勢いよく発射される3人。

■大砲屋

特定の場所に設置した大砲から発射して、特定ポイントまで一気に飛ばせる。大砲屋ボンボヤジ一家により、世界中にネットワークが設けられている。

TRANSPORT CREATURE

刻々と変化する時間と曜日

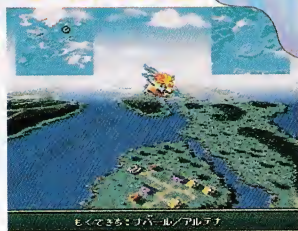
▶常にリアルタイムで経過する時間

『聖剣伝説３』の世界では、「時間」の概念が明確になっているのが特徴的。フィールド上では風景の変化によって、その感触を実感できる。時間の流れは、様々なものに影響しており、例えば、夜間ではある種のモンスターが強力になる。また、ある町では夜しか営業しない店もあるという。昼夜の違いも楽しみの１つとなる。

昼を司る
ウイル・オ・ウイスプ

彩りをそえる昼夜の流れ

●フィールド上　●ワールドマップ上

昼

夕

夜

昼＝光の時は光の精霊ウィル・オ・ウィスプが影響し、夜＝闇の時は闇の精霊シェイドが影響。各時間に対応して、魔法の効果も変化する。

夜を司る
シェイド

▶精霊の力が影響する曜日の流れ

『聖剣伝説３』の世界にあるのは、時間だけではない。７日で構成される「１週間」も存在している。フェアリーと６体の精霊たちに象徴される曜日は、それぞれ彼らの影響を受けた日を意味する。例えば「ルナの日」であれば、月の魔法の効果が高まり、月の属性を持つモンスターが強力になる。曜日と属性の関係も、重要な要素の１つである。

→メニュー画面には、常に時間と曜日が精霊のアイコンで表示されている。

TIME & WEEK

世界を震感させる強大な敵 神獣

▶世界創生以前より存在する､邪悪の化身

はるか昔、〝マナの女神〟の手で封印された災厄の化身〝神獣〟。だが、世界征覇を企む邪悪な者たちにより、その封印が解かれてしまう。世界が闇に覆われる前に、この畏怖すべき存在を再び封じることが、冒険者たちの使命でもある。

月の神獣
ドラン

悪魔にも似た巨大な獣。妖しい月の力によって、より狂暴化する。驚異的な腕力を持ち、2本の角と鋭い爪を武器に敵を切り裂く。片腕のなぎはらいも強烈である。

木の神獣
ミスポルム

カボチャのような姿をした植物系モンスター。2本の触手を持ち、近づく者に容赦なく襲いかかる。さらに小型の分身を放つと同時に爆発させ、大ダメージを与える。

土の神獣
ランドアンバー

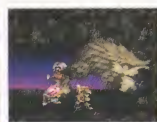
生命を得た鉱石が変化した、巨大なゴーレム。巨体を生かした体当たりや、敵をつかんで投げ飛ばすなど、豪快な力技で攻め立てる。鉱石でできているため、防御力も高い。

闇の神獣
ゼーブルファー

巨大な3つの顔だけが見える、不気味なモンスター。あらゆる闇の力を駆使して圧倒する。また、3つのうち本体は1つで、本体を攻撃しなければダメージを与えられない。

▶行く手をはばむボスモンスター

邪悪な敵は神獣だけではない。マナの力の変動に影響を受け、巨大化したモンスターだ。

●フルメタルハガー
巨大なカニ。光属性を持ち、アイビームやバブルブレスで攻撃してくる。

●ジュエルイーター
巨大なモグラ。地中を素速く動き回り、ぶちかましをかける。

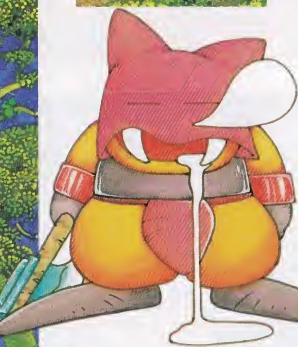
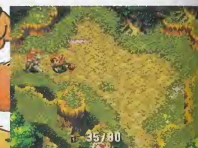
●ゴーヴァ
不気味な幽霊。船上に現われ、闇の力を使って攻めてくる。

躍動するモンスター

自然界に生息する生き物たちも、マナの変動による影響を受けてしまった。凶悪なモンスターとして襲いかかる、多彩な動きにも注目。

●ラビ
ウサギに似たモンスター。序盤の敵であり、世界中に広く分布しているのが特徴。

●マイコニド
キノコ人マタンゴ族が狂暴化した姿。カサを武器にしたり、胞子を飛ばしたりと多彩。

●ゴブリン
代表的な亜人種族。普段は寝ていて、敵が接近するといきなり目を覚まし、猛然と襲いかかってくる。

●ポロン
山や森に住む亜人種族。小柄ながらも得意のムチをふりまわし、獲物を仕留める一流の狩人である。

●サハギン
陸に住むようになった半魚人族の一種。モリを巧みに使いこなし、敵に投げつけ深々と突き刺す。

●ダックソルジャー
集団行動を得意とするアヒルの兵隊。戦闘訓練を重ねることで、様々な武器を使えるようになった。

ACTIVITY MONSTER

Character Guide

冒険者たちが織りなす壮大なプロローグ

マナの力がバランスを崩しつつある世界。ついに、永き平和は破られ、邪悪なる陰謀が暗雲とともに駆けめぐる。6人の冒険者たちの運命もまた、動き始める。今ここに、選ばれた者だけに訪れる選択の時がやって来た。

NATION ～デュランの故郷～

Grassy Kingdom, Forsena

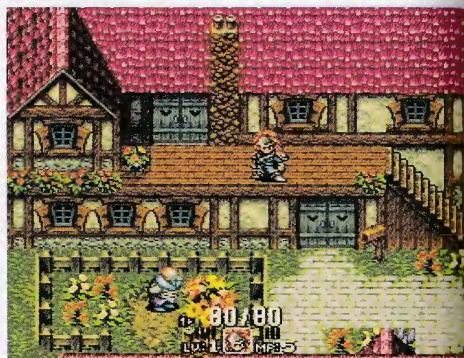
草原の王国フォルセナ

フォルセナ
周辺地図

▶自然の要塞に守られた剣士の集う国

歴史 HISTORY

ファ・ザード大陸西方、北のミスト山脈と南の大地の裂け目に守られた場所に位置する。先王は、ドラゴンの王〝竜帝〟との戦いで命を落としている。王の仇を討つべく、王子リチャードと〝白銀の騎士団〟が〝竜帝〟に挑み、見事これを倒した。その後、リチャードは王位を継承し、人々から尊敬の意を込めて〝英雄王〟と呼ばれるようになる。

→(右)気候の温暖な過ごしやすい土地。町並みにも植物があふれる。(左)剣術大会の様子。ここで力を認められれば騎士への登用もありえる。

KEYWORD▶剣術大会

傭兵が数多く参加し自慢の剣を競う大会。身分の上下や年齢に関わらず出場できる。優勝した者はフォルセナーの剣の腕前を持つ戦士として皆の喝采が送られる。

KEYPERSON【関連キャラ】

英雄王リチャード
賞讃をこめたフォルセナ国王の呼び方。〝白銀の騎士団〟のリーダーも務める。

黄金の騎士ロキ
デュランの父で前〝白銀の騎士団〟リーダー。〝竜帝〟との戦いで行方不明に。

ウェンディ
デュランに負けないくらい気が強い妹。時に兄を励まし、影で支えている。

●PROFILE プロフィール

クラス………ファイター
年齢……………………17歳
身長…………………175cm
体重……………………70kg

剣を極めんとする誇り高き戦士

主人公…………………MAIN CHARACTER

デュラン

Duran

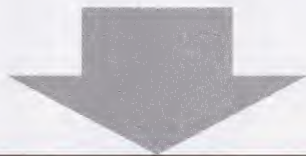
〝白銀の騎士団〟のリーダーだったロキの息子。自らを高めるために傭兵をしており、父親ゆずりの剣の腕前はフォルセナ一の呼び声が高い。だが性格的に気が荒く、負けず嫌いなところが災いして傭兵仲間には危険人物の扱いをされている。亡き父の親友である〝英雄王〟を深く尊敬し、愛国心の強い男である。

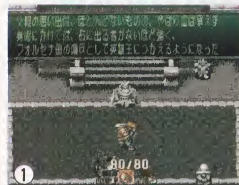
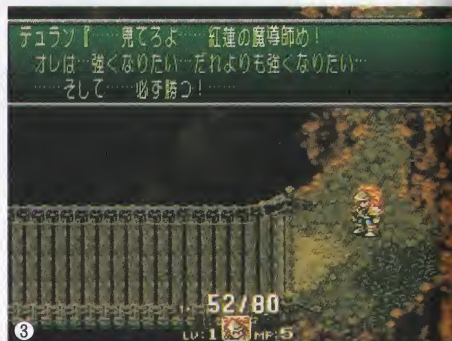
FIGHTER
ファイター

EMOTION ～デュランの旅立ち～

対峙

▶国王の尊厳と、己れの誇りを傷つけられた怒り

剣術大会にて、デュランが勝利してから数日後。ある夜、城の警備についたデュランは、強烈な光で眠気から覚める。そこに見たものは、兵士たちの屍、そして、彼を嘲笑うかのように動く赤マントの男。アルテナに属する紅蓮の魔導師であった。魔導師を追いつめたデュランだが、尊敬する英雄王と自分に対する魔導師の暴言に激昂。優れた腕を持つ剣士といえど、冷静さを欠いては勝負にならず、彼の剣は空を斬るのみ。逆に魔導師の魔法を受け、重傷を負ってしまう。自分の誇りを一瞬にして失ったデュラン、一時は酒に溺れる日々を送っていた。だが、妹ウェンディからの激励によって立ち直り、魔導師との再戦を目標に旅立っていく。

QUEST【目的】

自らを鍛え直し、紅蓮の魔導師との再戦を果たす

❶剣術大会決勝は御前試合だった。デュランの対戦相手はブルーザー。
❷まるで実体を持たないかのように動く紅蓮の魔導師。怒りで判断力を失ったデュランではまったく歯が立たず、魔法攻撃の前に敗れ去る。
❸ひたすら強くなることを願い、精神的にも技術的にもレベルアップするための旅へ。もちろん、最終目的は紅蓮の魔導師に打ち勝つことだ。

紅蓮の魔導師よ
わが国王を侮辱したお前を
俺は絶対に許さない

MOTION ～デュランの戦い～

勇猛

生まれながらに戦士の素質を持つデュラン。高い腕力を十分に生かした戦闘能力を備え、剣を自分の体の一部のように使いこなせる。防御力を重視し、鎧を好んで装備するため、あまり素速い動きは望めない。ただし、一度戦闘に身を投じれば、優れた攻守のバランスを発揮。戦力アップに欠かせない存在となる。

クラス CLASS

戦士たちの戦う目的を大別すると、２つの傾向が見られる。それはクラスチェンジした後に、より明確になるはず。光に進めば、信じる者や守るべき者のために戦う戦士に。闇に進めば、自分を高めるためだけに戦う戦士となるからだ。

光 SHINING

→ブレイブブレード

KNIGHT
●ナイト

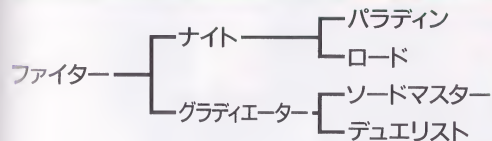
君主に絶対の忠誠を誓い、仕える騎士。すべての能力が、ファイターを上回る。君主と国を守るためには、己れの命をかえりみない。また防御力を上げるため、盾を装備し戦いに臨む。さらに回復魔法も使える。

●ロード LOAD

己れを信じ、頼る者のために戦う騎士。誇り高く、誠実な志の持ち主であり、自らを盾にして国の秩序を守ろうとする。ただし攻撃力自体は、ややパラディンに劣っている。その分、使える回復魔法の種類は幅広い。攻守のバランスが最も整った戦士。

●パラディン PALADIN

精神を鍛え上げることにより、聖なる力を身につけた騎士。敬意を込めて、聖騎士とも呼ばれる。名誉と誓いを何よりも尊重し、弱者のためならばその身を投げ出す。回復魔法の他、剣に光の属性を与える特殊な魔法も使う。

↑パラディン

闇 DARKNESS

→デスブリンガー

GLADIATOR
●グラディエーター

剣闘士と呼ばれる戦士。名誉や忠誠には関心がなく、戦い自体に生き甲斐を感じている。闇に属するため回復魔法が使えず、常に剣を両手持ちするため盾を装備することもできない。その分、光の側より高い攻撃力を発揮する。

SWORD MASTER
●ソードマスター

戦いの中で、自らの感性を磨き続けた戦士。回復魔法はまったく使えないが、自然界に存在する、地・水・火・風の４大元素を操る能力を持つ。これらの属性を剣に付加する技を得意とし、敵の弱点を突いて絶大な破壊力を生み出す。

DUELIST
●デュエリスト

常に決闘に身を投じることを生き甲斐とする戦士。戦士系クラスとしては、最強の攻撃力を誇る。戦う意味や目的など関係なく、相手を倒すことだけに喜びを覚える。回復魔法は使えず、闇の魔法属性を剣に宿らせ、攻撃力を上げる。

←デュエリスト

NATION〜アンジェラの故郷〜

魔

魔法王国アルテナ Magic Kingdom, Altena

アルテナ周辺地図

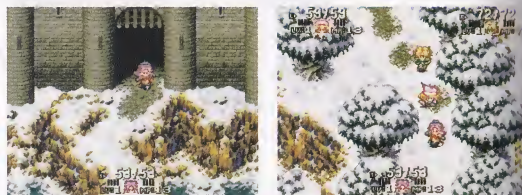
▶極寒の地に栄え、外界から遮断された国

歴史 HISTORY

世界の最北端、ウィンテッド大陸北西に位置する極寒の地。気候は常に寒冷で、ブリザードに見舞われる冬季は、完全に外界から遮断される。歴代女王はすべて魔導師であり、女王を中心とした魔法文化が国中に広まっている。建国以前のこの地には、先住民である半魚人サハギン族が生息していた。しかし、魔法文化の脅威によって、現在では統治下に治められてしまっている。

KEYWORD▶水のマナストーン

極寒の地で栄えているのは、理(ことわり)の女王の力による。水の〝マナストーン〞を力の源とした驚異的な魔力は、自然を自在に操作できる。

➜(左)環境操作によって栄え続けてきた氷の城。(右)雪原地帯では、微量の〝マナ〞が結晶化してできたクリスタル・ツリーの森が見られる。

←女王への尊敬の念を抱く人々。しかし、彼らの運命は女王の力次第で左右される。

主人公…………MAIN CHARACTER

アンジェラ

Angela

理の女王の娘で、事実上の王女。だが、女王による独裁的な政権下においては、実権を持たないに等しい。その上、実の母親である女王からは、厳格に育てられてきた。少女と呼ぶには情熱的で色っぽい容姿や、派手な言動がとくに目を引く。性格的にも起伏が激しく、他人と衝突することも珍しくない。いずれも、母からの愛情に飢えていることゆえの反動である。

強大な魔力を潜在的に秘めた、理の女王の娘

●PROFILE プロフィール

クラス……………………マジシャン
年齢……………………………19歳
身長…………………………165cm
体重……………………………48kg

KEY PERSON【関連キャラ】

理の女王
環境を変化させ、国を維持できる神的な人物として、全権力を握る。

MAGICIAN
マジシャン

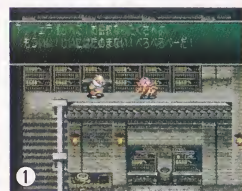
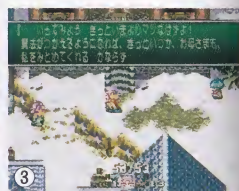
EMOTION ～アンジェラの旅立ち～

失意

▶実の母に見放され、殺されかけた王女の悲しみ

アンジェラは母・理(ことわり)の女王の、自分に対する態度に疑問を抱いていた。母の立場より、女王としての責務を第一に考えているためか？　それとも、自分が女王の娘でありながら、魔法も満足に使えないマジシャンだからなのか？　いくら考えても、一向に答えは見つからなかった。しかも、紅蓮の魔導師を側近としてから、女王の言動はますます変化する。軍備を増強し、他国への侵攻を計画する。そんな時アンジェラの身に事件が起こる。女王は水の〝マナストーン〟の力を開放するため、アンジェラの命を触媒に使おうと言う。実の母が命を奪うという衝撃に耐えられず、秘められた魔法の力が、彼女の運命とともに吹き出した。

QUEST【目的】

魔法を極め、母に自分の存在を認めさせる

❶気に入らないことがあるとすぐスネるアンジェラ。ワガママな王女として振舞う毎日が続いていた。
❷母・理の女王の変心により、王女の日常に終止符が打たれる。

❸自分に秘められた強大な魔力を、完全なものとして使いこなすため、修業の旅へ出ることを決意。

お母様、なぜわたしを殺そうとしたの？　なぜ…

MOTION ～アンジェラの戦い～

情熱

クラス CLASS

魔導師という性質上、光・闇とも武器攻撃は苦手。強大な魔力を武器に、あらゆる攻撃魔法を駆使できる。また、光と闇では扱う魔法も大きく異なる。光は自然界の力を源とするのに対し、闇は魔界の力を召喚することで発動するものだ。

→ガンバンテイン

光 SHINING

●ソーサレス SORCERESS

修業を積むことによって成長し、魔法による戦闘もこなせるようになった魔導師。使える魔法は、精霊の力を借りて発動するものが中心で、自然界の力を直接操れるほどの実力には至っていない。また、魔界の力に頼る闇の魔法だけは使えない。

ARCH MAGE
●アークメイジ

自然界を司る精霊たちの力を直接取り込むことにより、強大な魔力を身につけた魔導師。その実力は、自らの体内で精霊同士の力を合体させ、強力な破壊力を持つ魔法を合成できるほど。事実上、自然を自在に操作できる能力を持っているのに等しいと言える。

↑グランデヴィナ

●グランデヴィナ GRAND DIVINA

度重なる修業の末、自らの魔力を最大限に引き出せる力を得た魔導師。修得した魔法のすべてを、手足のように自在に繰り出し、いかなる敵をも粉砕できる。また、激しい修業の成果として、2種類の異なる魔法を同時に発動させる実力を持つに至っている。

強大な魔力を持つ理（ことわり）の女王の娘だが、魔導師としての技量はまだ未熟。初期は低レベルの魔法しか使えない。だが、高い知性を備えており、いずれは大魔導師となり得る素質を持っている。ただし、腕力が弱く武器での攻撃力は望めない。追加効果を発揮する杖を武器に、弱点をカバーしながら戦う。

■チェンジ可能なクラス

CLASS1	CLASS2	CLASS3
マジシャン	ソーサレス	グランデヴィナ
		アークメイジ
	デルヴァー	ルーンマスター
		メイガス

↓ドラゴンロッド

闇 DARKNESS

DELVER
●デルヴァー

一人前の魔導師として、十分な実力を得ている。しかし、魔法を修得することより、修得した魔法の力を存分に試すことを目標としている。このため、しばしば誤った力の使い方をすることがある。さらに魔界の力を得て、闇の魔法さえ操ることもあるのだ。

←メイガス

●ルーンマスター RUNE MASTER

強大な魔法の力、特に暗黒面に魅せられ、その力を追求し続ける魔導師。魔法で直接攻撃することには興味はない。相手を石化したり、火ダルマにしたり、あるいは一撃で生命を奪うなど、残虐な力を見せつけることを至上の喜びとする。

●メイガス MAGUS

あらゆる魔法の知識はもちろん、破壊力までを徹底的に追究してきた魔導師。それゆえ、魔導師仲間からは異端扱いされている。研究の果てに、古代魔法までをも修得するに至った実力は、天変地異クラスの威力を発動させるのも容易だ。

NATION ～ケヴィンの故郷～

獣

ビーストキングダム Beast Kingdom

ビーストキングダム周辺地図

▶虐げられた者達が集まり住んだ密林

歴史 HISTORY

まだ建国後間もない、月夜の森周辺に住む獣人たちの国。もともと獣人は力のみで上下関係が決まっていたため、国を作るなどの組織だった行動はしなかった。そんな獣人たちをまとめあげたのが現国王の獣人王だ。彼のもつカリスマ性が獣人たちを団結させ、国家を築く力になった。その軍事力は高く、今や大陸の一大勢力となっている。

→(右)ビーストキングダムの周りを囲む、うっそうとした森。太陽の光はほとんど入らず、常に薄暗い空間。(左)獣人王が指揮を執るビーストキングダムの城。重厚な造りは、まるで王の性格を反映しているようだ。

KEYWORD▶獣人族

人間に虐げられてきた、月夜の森に生息する人型種族。昼は人間と変わらないが、野性の目覚めた獣人は月光を浴びることで獣に変身し、戦闘能力が大幅に上がる。

主人公…… MAIN CHARACTER

ケヴィン

Kevin

ビーストキングダムを治める獣人王の一人息子で、母親が人間の混血児。幼い頃母親が姿を消して以来、純粋な心を閉ざしがちになっていた。獣人王はそんなケヴィンを冷酷非情な戦闘マシーンとして、また自らの後継者として鍛え上げてきた。そのため年齢にそぐわない筋肉の整った姿をしており、大人びた印象を受ける。母親の愛を受けられず、父からは突き放されていたせいかコミュニケーションが下手で人嫌い。話すことも苦手で誤解されやすい。

孤独を背負った
闘争本能あふれる猛者

●PROFILE プロフィール

クラス……………………グラップラー
年齢………………………………15歳
身長………………………………170cm
体重………………………………73kg

KEYPERSON【関連キャラ】

獣人王
圧倒的な力と指導力で獣人族をまとめた、ビーストキングダムの王。

カール
母親がいない子供の狼。似たような境遇からケヴィンと親しくなった。

GRAPPLER
グラップラー

EMOTION ～ケヴィンの旅立ち～

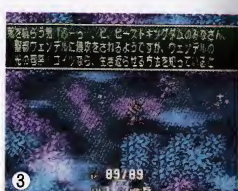
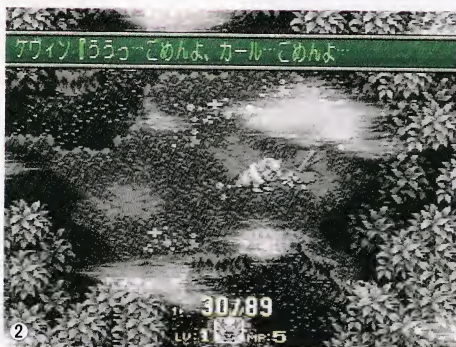
号泣

▶唯一の親友を自らの手で殺めてしまった後悔の涙

人間達への復讐の準備を着々と進めていた獣人王。彼にとって気がかりなのは、息子のケヴィンに人間性が芽生えつつあったこと。そこで、「死を喰らう男」を利用して、ケヴィンの野性を引き出させようと思いつく。そのころケヴィンは、いつものようにウルフの親友カールと遊んでいた。母親がいないという同じ境遇から、友情で結ばれた２人に悲劇が起こった。突如、狂暴化したカールがケヴィンに襲いかかり、ショックのあまり野性の血に目覚めるケヴィン。その姿はすでに人間のものではなく、獣人そのものであった。獣人ケヴィンの強烈な一撃で、絶命するカール。われに戻ったケヴィンは、カールの死にひたすら涙するしかなかった。

QUEST【目的】

死んだカールを蘇らせ、自らの過ちをつぐなう

❶ちびウルフのカールは、ケヴィンの親友であると同時に、孤独をいやしてくれる唯一の存在だった。❷自分の意志とは無関係に獣人化し、カールを殺してしまったのだ。

❸カールを生き返らせる手段は、獣人王の侵攻ターゲットでもあった聖都ウェンデルにあるという。

カール、生き返ってくれーーっ！

カーーール！

MOTION ～ケヴィンの戦い～

豪快

クラス CLASS

己れの肉体のみで、強さを追究し続ける者が格闘家である。強さの源は精神にありと考え、心を鍛えた者が光の側へ。純粋に力がすべてと考え、絶対的な力を求めた者が闇の側へと進む。攻撃力では闇が勝っているが、精神に頼る光では回復魔法が使える。

■チェンジ可能なクラス

CLASS1	CLASS2	CLASS3
グラップラー	モンク	ゴッドハンド
		ウォリアーモンク
	バシュカー	デルヴィッシュ
		デスハンド

↑スパイラルクロー

↑ゴッドハンド

光 SHINING

●モンク MONK

清廉な心が強さであると信じ、修業を積んだ格闘家。力のみに頼らず、精神の鍛練を重視しており、それは流血を好まぬ戦い方にも顕著に現われている。また、高い精神力も備えているため、回復魔法を使うこともできる。

●ウォリアーモンク WARRIOR MONK

特に精神力だけを鍛え上げ、限界まで高めることに成功した格闘家。モンクと同等の回復魔法が使えるばかりか、独自の魔法さえも修得している。自らの拳にMPを吸収する魔法をかけ、敵を攻撃すると同時にMPを回復することが可能だ。

●ゴッドハンド GOD HAND

心・技・体のすべてを極めた、まさに究極の格闘家。精神を極限まで高めた肉体は、拳から聖なる気を発するに至った。その聖なる力によって、戦闘能力も格段に上がっている。また、モンクより高レベルの回復魔法や攻撃魔法まで使える。

深い森の中を拠点としていたため、素速さには目を見張るものがある。父・獣人王から徹底的に鍛えられ、その血をひいた高い体力も持ち合せている。反面、腕力は意外と低く、初期の冒険では身軽さを生かした戦法が向いている。戦いを重ね、腕力に磨きがかかれば、無敵の格闘家たり得るはず。

闇 DARKNESS

↑スカルディセクト

●バシュカー BASHKAR

絶対的な力は、鍛え上げられた肉体から発すると信じる格闘家。戦いにおいては、どんな敵であろうと容赦しない姿勢で挑む。また、精神に頼ることがないため、回復魔法は一切使えない。その分、攻撃力自体は非常に高い。

●デルヴィッシュ DERVISH

力を得るためだけに修業を重ね、戦いの真髄を見出した格闘家。自らの感情を表に出すことなく、特に禁欲的な修業を積んできた。その結果、拳にHPを吸収する魔法を身につけ、敵に与えたダメージ分自らを回復できる。

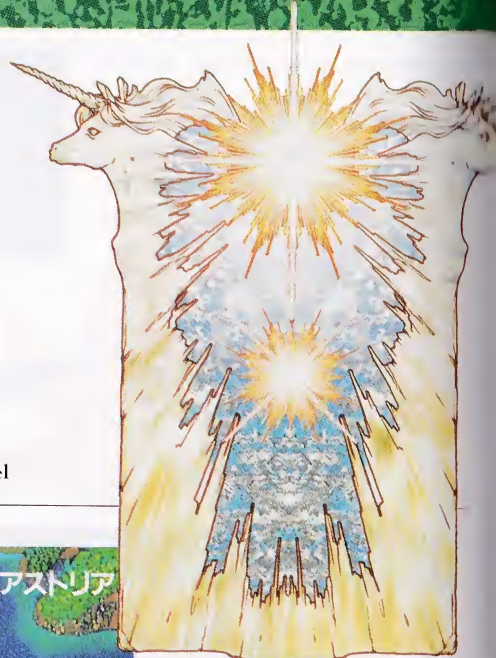
●デスハンド DEATH HAND

強大な力を得るためには、いかなる手段も辞さない格闘家。あまりに非情な戦いを続けたため、邪悪な心を持ってしまった。まさに、ゴッドハンドとは対極の存在。十分すぎる攻撃力を、さらに高める魔法を使うに至った。

↑デスハンド

NATION ～シャルロットの故郷～

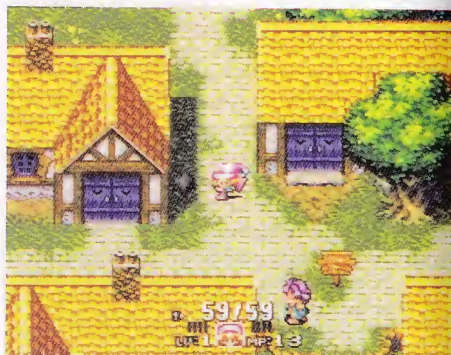
聖

聖都ウェンデル The Holy City, Wendel

ウェンデル周辺地図

▶世界中の信徒たちが集う宗教都市

歴史 HISTORY

大陸の中央に位置する巨大な都市。"マナ" の僧侶たちによって治められている聖なる街だ。かつて世界を救った"マナの女神"の神殿がこの土地に建てられて、信者たちが世界各地から集まった。それが現在のような一大都市まで発展していったのである。都に住む人々は神の教えや規律に反することなく、清く正しい生活を送っている。

➜(右)ウェンデルの街の中。緑が豊かな、心休まる美しい都である。(左)"光の司祭"は、すべての"マナ"の僧侶たちから信頼されている。

KEYWORD▶マナの神殿

この世界を創造した"マナの女神"の恩恵にあずかれる感謝の意をこめ、人々はこの地に巨大な"マナの神殿"を作った。現代でも聖都の行政の中心的な場所である。

KEYPERSON【関連キャラ】

光の司祭

聖都ウェンデルの長。天性の才能を持ち、厳しい修行と、試練をくぐり抜けたものだけが、その名誉ある称号を受け継ぐ。現在は4代目だ。

ヒース

若くて優秀なウェンデルのエリート僧侶。光の司祭も一目置いている。両親のいないシャルロットを自分の妹のように可愛がっている。

主人公………… MAIN CHARACTER

シャルロット

Charlotte

ウェンデル"光の司祭"の孫娘。一見、まだまだ小さな子供のようだが、これはシャルロットが妖精の血を引いているため。実は15才という「お年頃」の女の子である。両親はすでにこの世にはいない。しかし、そんな面を少しも見せず、無邪気で、人なつっこく、ほがらかだ。また話好きでいろんな人や物事に関心をもちやすい。まわりの人たちの心を明るくし、誰からも好かれている。

●PROFILE プロフィール

クラス……………クレリック　身長……………………132cm
年齢……………………15歳　体重……………………30kg

笑顔ふりまく天使のような少女

CLERIC
クレリック

EMOTION ～シャルロットの旅立ち～

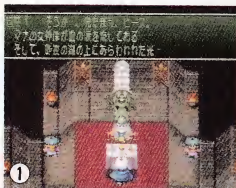
純真

▶聖都に忍び寄る影が揺れ動かした少女の運命

死別した両親の夢を見て、シャルロットがうなされていたその日。ウェンデルの神官ヒースは光の司祭に呼び出され、聖都周辺に起きた怪現象の調査を命じられる。折りしも、マナの変動による異変が世界中で発生しており、シャルロットはその気配を敏感に感じていた。ヒースの身を案じ、彼の行き先であるアストリアへと向かおうとするシャルロット。しかし、彼女の祖父である光の司祭の命により、外出を禁じられる。なんとか脱出に成功し、無事ヒースと合流したシャルロット。だが、ついに彼女の不安が的中してしまう。突如現われた謎の男によって、目の前で拉致されるヒース。必死に叫ぶシャルロット。彼女の運命が動き出す。

QUEST【目的】

謎の男に連れ去られたヒースを探し出す

❹その正体は、「死を喰らう男」だった。ビーストキングダム以外にも暗躍していたのか？

❶まるで"マナの女神"が、世界の異変を直接伝えているかのような現象であった。
❷シャルロット最愛の人、ヒースに起こるであろう危険を、すでに察知していた。
❸やっと合流したのもつかの間、何者かが彼女たちに襲いかかろうとしていたのだ。

シャルロット　無邪気だなあ
でもお前には
妖精の血が流れているんだよ
その血は…

MOTION ～シャルロットの戦い～

元気

光の司祭の孫であり、妖精の血をひいているため、精神の高さが傑出したシャルロット。さらに最初から回復魔法を使える点でも、優秀な僧侶となり得る素質を十分に備えていると言えよう。腕力や体力は平均的だが、素速さが目立って低いのが玉にキズ。僧侶たちが好んで使うフレイルを装備して、元気に戦う。

クラス CLASS

本来、聖職者たるシャルロットの場合、光と闇の違いが最も特徴的に現われる。光の側では生命を守り、闇の力を退けることができる。逆に闇の側では死を司り、悪魔や不死など邪悪な者を呼び出すことが可能となる。

■チェンジ可能なクラス

CLASS1　CLASS2　CLASS3

- クレリック
  - プリーステス
    - ビショップ
    - セージ
  - エンチャントレス
    - ネクロマンサー
    - イビルシャーマン

←ジャガーノート

→ビショップ

↑ジャッジメンテス

←イビルシャーマン

光 SHINING

PRIESTESS
●プリーステス

クレリックの上位にあたる聖職者。より光の側のクラスであり、光の力からの恩恵を受け、使える魔法の種類も多くなった。特に、光の攻撃魔法や仲間全員のHPを回復する魔法を使える点が、最大の特徴である。

●セージ SAGE

精神を高めることで、おだやかな心と豊かな知性を身につけた聖職者。自らが学びやすい環境を作るために全力を尽くし、それを守ろうとする。光の力による回復魔法の他、武器に自然の力を付加する魔法が使える。

BISHOP
●ビショップ

光の側に進んだ、最高位の聖職者。まさに「神聖なる者の代弁者」的な存在で、ほとんどの光の魔法を使いこなせる。逆に邪悪な者にとっては畏怖すべき存在でもあり、その聖なる力で、不死の魔物を消滅させることすら可能。

闇 DARKNESS

ENCHANTRESS
●エンチャントレス

邪神を信仰する、闇の聖職者。命なき者に、仮の魂を吹き込むことができる呪術師。かつては聖職者であったため、一部の回復魔法を使えるが、すでに信仰の道を外れてしまっている。闇の魔法を使いこなし、邪なる力で相手を恐怖に陥れる。

●ネクロマンサー NECROMANCER

死を司る闇の聖職者。死者を蘇らせる研究を重ねるうち、道を誤ってしまった聖職者のなれの果て。命を冒瀆する行為に没頭している。いまだに回復魔法も使えるが、主として闇の魔法と、不死の魔物の召喚を得意としている。

EVIL SHAMAN
●イビルシャーマン

闇の力を極限まで追究した、悪魔の神官。邪神に忠誠を誓い、その力のためにすべてを捧げることを信条とする。代償として、魔界の住人たちの力を自在に借りられるようになった。闇の魔法はもちろん、悪魔召喚をはじめ、自らが吐くデーモンブレスは驚異的。

NATION ～ホークアイの故郷～

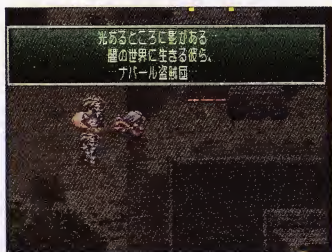
砂の要塞ナバール Sandy Fortress, Navarre

ナバール
周辺地図

▶灼熱の太陽が照りつける砂漠の砦

歴史 HISTORY

ファ・ザード大陸の南東に広がる灼熱の砂漠。この広大な砂漠にナバール要塞はある。かつて砂漠に点在していた盗賊団が、要塞を拠点に勢力をのばしてきた。彼らは金に物を言わせる権力者から財宝を盗み出しては、その半分を貧しい者に分け与えるようになる。最近、盗賊団を解散し王国建国を宣言。以後、不審な動きがみられる。

→(右)砂漠にそびえる天然の要塞。出入口は頑丈な扉で閉ざされている。(左)夜になると音もなく活動する盗賊達。身のこなしは風のように軽い。

KEYWORD▶ナバール盗賊団

庶民の英雄的存在として、広くその名が知られている。団員の多くは、幼い頃、親と離ればなれになった孤児達で、彼らの首領を実の父親のように慕っている。

主人公……………MAIN CHARACTER

ホークアイ

Hawkeye

砂漠に拠点を置く、ナバール盗賊団の一員。幼い頃、首領に拾われて以来、彼の子ども達と共に育てられてきた。明るくひょうきんな性格をした美少年。いつも真剣なのかいいかげんなのかわからない冗談めかした態度をとるが、妙に友情には厚いところがある。ロマンチストで、姿格好だけではなく言動も非常に洗練されている。また、しなやかで細い肉体とバネのような筋肉を持ち、ずば抜けた瞬発力を誇る。鋭い瞳は、狙った獲物を逃すことはない。

●PROFILE プロフィール

クラス………………シーフ
年齢…………………17歳
身長…………………178cm
体重…………………68kg

鋭い瞳を持つ、ひょうきんなロマンチスト

KEYPERSON【関連キャラ】

フレイムカーン
砂漠に立つ姿が熱にゆらめいて炎の王に見えることからついた名。盗賊王。

イーグル
フレイムカーンの息子であり、次期首領候補者。ホークアイとは兄弟のように育ってきた。

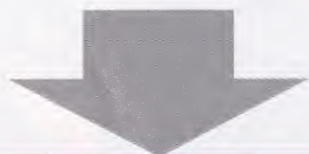
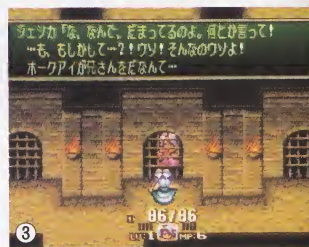
ジェシカ
イーグルの妹。幼い頃から実の妹のように可愛がってくれるホークアイに、好意を抱く。

THIEF
シーフ

EMOTION ～ホークアイの旅立ち～

真実

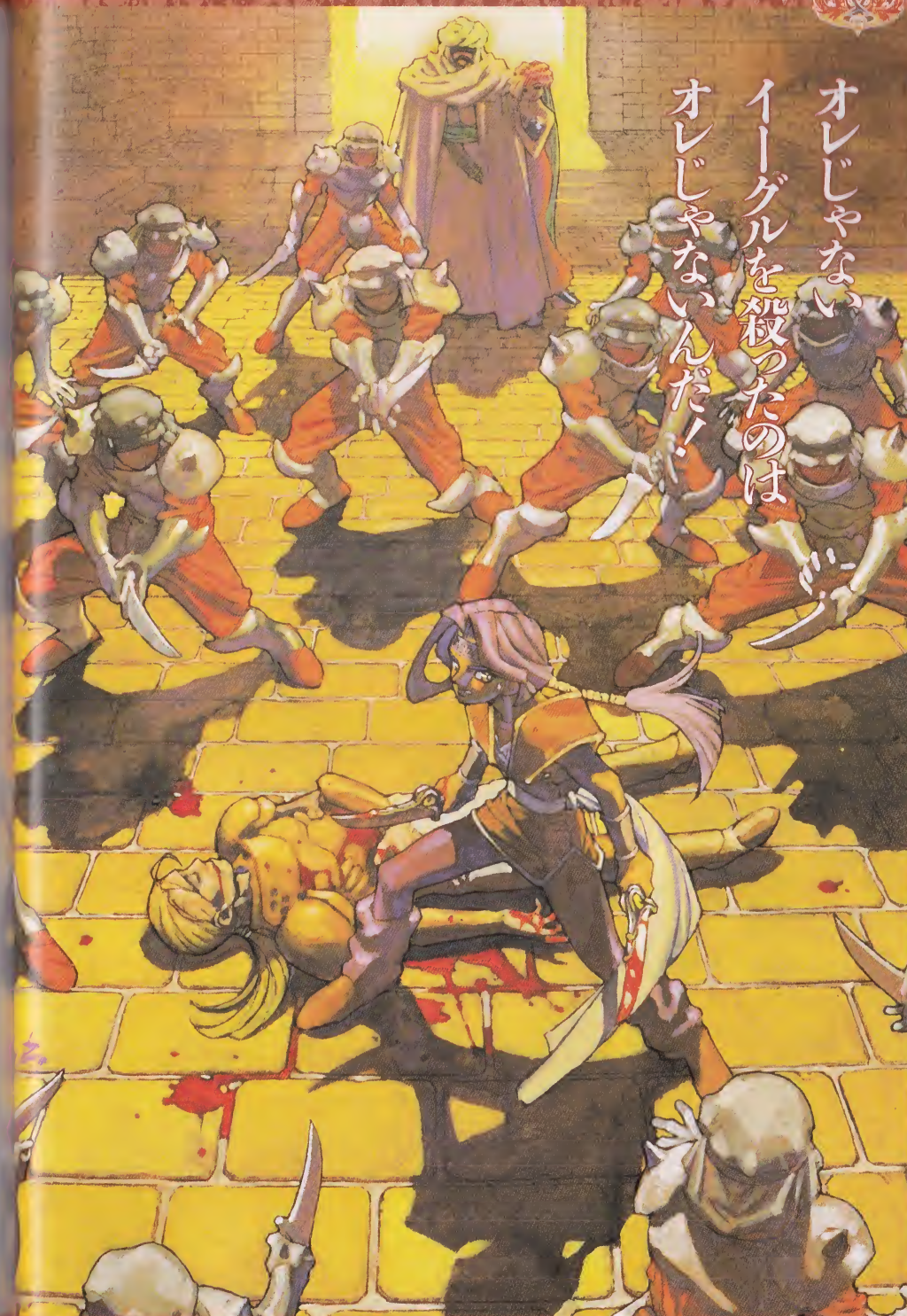
▶首領の変心、そして友殺しの罪を着せられた衝撃

ひと仕事を終えたホークアイ一派が、ナバールに戻った時のこと。首領フレイムカーンの側近・イザベラの口から組織変革について、さらにローラントへの侵攻計画を聞かされる。首領の突然の変心に疑問を感じるホークアイ。首領の息子イーグルも、父への同様の考えを抱いていた。そして首領の寝室へ様子を探りに向かった２人が見たものは、謎の男と話すイザベラの姿だった。イザベラの術で正気をなくしたイーグルがホークアイを襲う。みね打ちでその攻撃をくい止めるホークアイ。だが、イザベラは魔法でイーグルを殺し、しかも、その罪をホークアイに着せてしまった。友の仇を討つと同時に、真実を明かせるのはいつの日か？

QUEST【目的】
自分の無実を証明し、ジェシカにかけられた呪いを解く

❶庶民の味方のはずのナバール盗賊団が、突如として強大な軍事組織へと変貌することになる。
❷ホークアイの目前で親友イーグルが殺され、自分が犯人にされてしまうという、二重の衝撃。
❸ホークアイがイーグル殺しの犯人であることを、信じられないイーグルの妹・ジェシカ。だが、真実を話せば、イザベラのかけた呪いによって、彼女の命が失われてしまうのである。

オレじゃない
イーグルを殺ったのは
オレじゃないんだ！

MOTION ～ホークアイの戦い～

俊敏

幼少の頃から盗賊団の一員として活躍してきたホークアイは、身軽さを身上としている。戦闘においては、その身軽さを生かした速攻を得意とする。武器も盗賊らしく、比較的軽量なダガーを装備し、舞うような二刀流で斬りつける。さらに運の高さがトラップ解除など、戦闘以外の場所で発揮されるのも特徴だ。

クラス
CLASS

本来、シーフが得意とするのは、肉弾戦よりも頭脳戦。トラップを使ったり、周囲の環境を利用できるのが利点である。クラスチェンジ後、光はより自然の中に溶け込み、闇は影の世界に身を置く。

■チェンジ可能なクラス

CLASS1	CLASS2	CLASS3
シーフ	レンジャー	ワンダラー
		ローグ
	ニンジャ	ニンジャマスター
		ナイトブレード

→オリハルコン

←ワンダラー

←デスストローク

↑ナイトブレード

光 SHINING

●レンジャー RANGER

野外活動において優れた能力を発揮できるため、野伏とも呼ばれる。動植物に関する知識を豊富に持ち、モンスターを識別することが可能。また周囲にトラップを仕掛けての攻撃や、敵を眠らせたりすることも得意とする。

●ローグ ROGUE

流れ者のことを指すが、己れが信じたことを行なうのに手段を選ばない者を言う。その行動から乱暴者と思われがちだが、決して闇や邪に属する者ではない。レベルの高いトラップを仕掛けることができ、さらに木と月の魔法を使うことも可能だ。

●ワンダラー WANDERER

一切の世俗的な物事から離れた、仙人のような存在。常に自然の中に身を置くことを好む。レンジャーの持てる技術を一層深く身につけ、さらに自然と一体になることで、己れの力を最大限に発揮。ローグと同様、木と月の魔法を使うこともできる。

闇 DARKNESS

●ニンジャ NINJA

影の世界に生きる、忍びの者。己れの気配を殺し、音もなく敵に接近することを得意としている。また、自然界の力を利用することにも長けており、地・水・火・風の属性による忍術が使える。武器も手裏剣など特殊なものを好んで使用する。

●ニンジャマスター NINJA MASTER

忍びの道を極めた者に対して、栄誉を讃える称号。手裏剣を乱れ撃ちしたり、影に身を潜らせたりと、ありとあらゆる忍術を使いこなす。もちろん、地・水・火・風の属性攻撃も得意で、広範囲にわたる攻撃も可能。影の世界を自在に操れるのが強みだ。

●ナイトブレード NIGHT BLADE

完全なる影の世界の住人であり、光とは無縁の存在。常に一撃必殺を身上とし、目的達成のために自らの感情を殺している。冷酷かつ残虐さを持って、確実に相手を仕留める、言わば究極の暗殺者である。攻撃手段を選ばず、毒霧やふくみ針なども得意だ。

風

Windy Kingdom, Rolante

風の王国ローラント

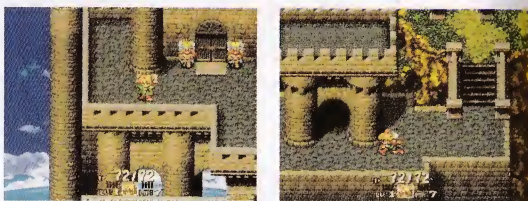
▶風と女たちが守る美しき山岳都市

歴史 HISTORY

バストゥーク山には大昔から守護神が住み、それに仕える女性だけの軍隊アマゾネス軍団が平和を保っていた。かつて山に外敵が侵入した時、戦士ジョスターが身を呈してこの地を守った。彼が勝利した後、初めて守護神「翼あるものの父」が民の前に姿を現し、建国の神託を与えた。ジョスターはアマゾネス軍団長、ミネルバと結婚し、この地にローラント王国が築かれた。

KEYWORD ▶翼あるものの父

バストゥーク山の山頂に住む、空と山の守護神。乙女たちだけに心を許すと言われ、そのため女性のみの軍隊「アマゾネス軍団」に守られる。

→険しい山腹に建てられた王城。四方を山に囲まれた地形と、盲目ながら世界を見通すといわれるジョスター王の威厳に守られている。

←王国周辺には城を守るように常に風が吹いている。城の中に風を操作する装備が置かれており、王族だけがこれを使用できる。

KEYPERSON【関連キャラ】

ジョスター国王
リースの父。アマゾネス軍の団長ミネルバと結婚して国を築いた。戦闘で目を負傷。

エリオット
リースの弟。母ミネルバが命と引き替えに産み落とした、王のただひとりの男の子だ。

ミネルバ
リースの母親。ジョスターとともにローラントを建国した、王国の初代王妃である。

可憐な姿の中に秘めた強い意志とクールな心

●PROFILE プロフィール

クラス	アマゾネス
年齢	16歳
身長	167cm
体重	54kg

AMAZONESS
アマゾネス

主人公……MAIN CHARACTER

リース

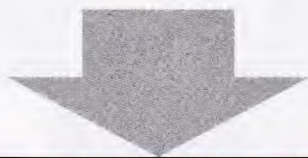
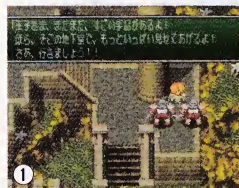
Riesz

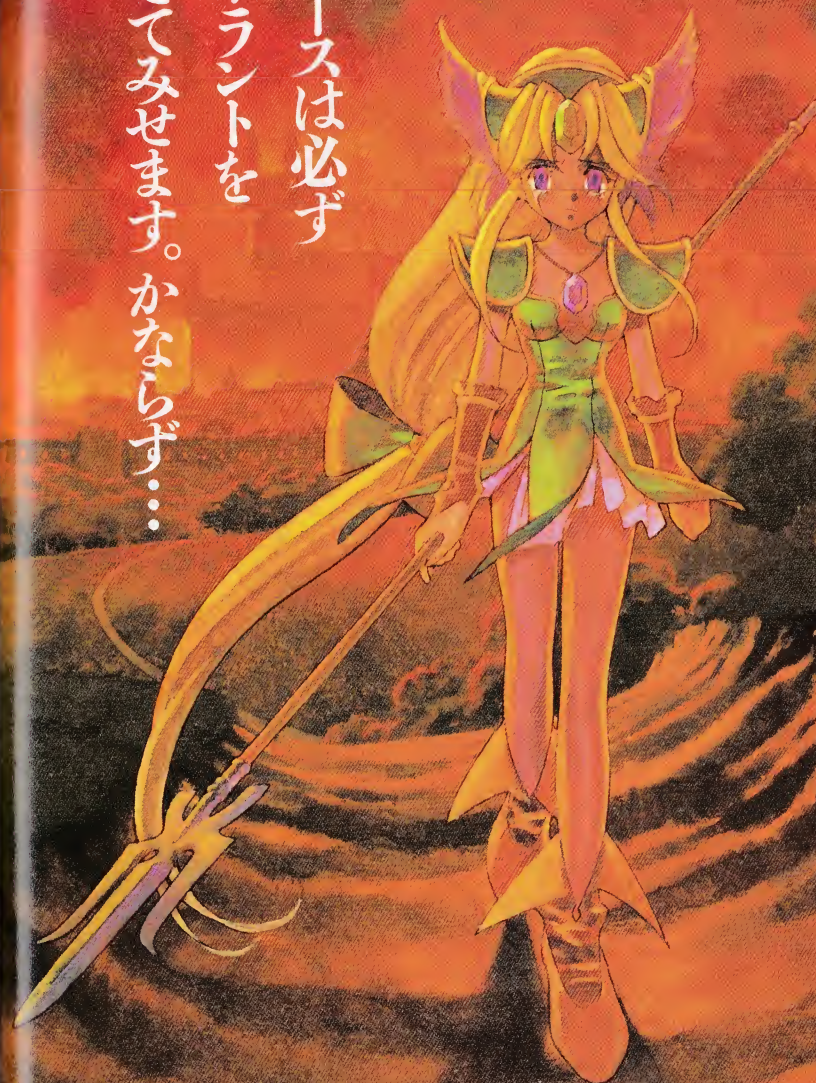
少女の面影を残しているが、性格は気丈で責任感が強い。幼い頃から母親が率いるアマゾネス軍団に憧れて、男の子を棒術で負かしていた。だがその母は、弟エリオットを産んだ直後に亡くなる。母の愛を知ることのできない弟のため、母の分まで愛情を注ごうと誓った幼いリース。そして母の意志を貫き通し、アマゾネス軍団長へと任命されるに至る。

EMOTION 〜リースの旅立ち〜

復讐

▶幼い弟を誘拐され、父と故郷を失った王女の悲劇

悲劇はリースが山岳地帯の警備についた日に起きた。モンスター討伐から戻ったリースは、いつものように弟エリオットに剣術のけいこをつけようとする。ところが、いくら探しても、エリオットの姿は見えない。その頃、エリオットは旅の手品師を名乗る謎の2人組、ナバール軍の忍者たちに誘われていた。エリオットをそそのかし、城の要である風の制御装置を止めようと企む。その思惑通りに、誘いに乗ってしまうエリオット。リースが駆けつけた時はすでに遅く、守りの要を失った城は、瞬く間にナバール軍に制圧される。国王は殺され、エリオットも敵の手に落ちてしまう。すべてを失ったリースは、亡き父に復讐を誓うのだった。

QUEST【目的】
さらわれた弟エリオットを取り返し、故国を再興する

❶手品師とは名ばかりの稚拙な芸でも、エリオットの気を引くには十分。
❷かつては歴戦の勇士だった国王。しかし、目が見えない状態では、ナバール軍に立ち向かえる力もなく、いとも簡単に殺されてしまった。
❸涙を振りはらい、弟を、国を取り返すための旅に出るリースの姿。

父上、リースは必ず
故国ローラントを
復興させてみせます。かならず…

MOTION ～リースの戦い～

流麗

クラス CLASS

戦闘に最も適したクラスのアマゾネス。クラスチェンジによって、使える魔法に大きな違いが発生する。光は自分や味方の能力を上げ、闇は敵の能力を下げる。さらにクラス3では、光・闇共に召喚魔法が使える。

光 SHINING

↑ヴァナディース

←トゥルースピア

●ワルキューレ VALKYRIE

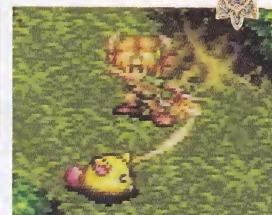
死者の魂を神の元へと送り届けるという、神話上の女戦士。その名の由来通りに、冷静さと闘争心を会わせ持った、戦いのエキスパートだ。自分自身の能力を最大限に引き出す、攻撃補助魔法を得意としている。

●スターランサー STAR LANCER

星々の力を宿した槍を装備した女戦士。星のきらめきのごとく、清廉で透き通った感情を持つ乙女でもある。自分と仲間の能力を引き出す魔法を使うだけでなく、巨大な羽を持つ雷神を召喚することもできるのも特徴。

●ヴァナディース VANADIS

死者の魂を主神と分けあう、女神の名を持つ女戦士。ワルキューレと同様に、自分自身の力を引き出す魔法を使う。さらに光の力を持つ槍で、強烈な破壊力を生み出す。また、猫の戦車に乗った魔神を召喚できる。

槍を自在に操り、突きやなぎ払いなどを駆使し、接近戦から距離を取った戦いまで、あらゆる状況に対応できるのが、リースの強みだ。戦闘集団アマゾネスのリーダーとして、すべての能力が平均して高いのも特徴。逆に言えば、傑出した特性が見られない。代りに、どんな相手にも立ち向かえる戦闘力は魅力的だ。

■チェンジ可能なクラス

アマゾネス ─┬ ワルキューレ ─┬ ヴァナディース
　　　　　　│　　　　　　　└ スターランサー
　　　　　　└ ルーンメイデン ─┬ ドラゴンマスター
　　　　　　　　　　　　　　　└ フェンリルナイト

闇 DARKNESS

RUNE MAIDEN
●ルーンメイデン

戦いの神に自らの身を捧げた、敬けんな女戦士。己れの戦闘能力を最大限に引き出すため、かたくなに純潔を守り続ける。敵の能力を大幅に引き下げる魔法が得意で、敵を弱くしておいてから確実に仕留める。絶対の勝利を、何よりも重視している。

←巨人のヤリ

●ドラゴンマスター DRAGON MASTER

強大な力を持つ魔物、ドラゴンをしもべにする女戦士。ドラゴンと共に戦い続けたことで、自然にドラゴンの力を身につけた。使える魔法はルーンメイデンと同じだが、ドラゴンを召喚できる点が大きな差。

●フェンリルナイト FENRIR KNIGHT

神さえも飲み下すという、伝説の魔獣の名を称号に持つ女戦士。攻撃力もさることながら、使える魔法も最強レベル。いかなる敵であろうと能力を下げ、なぶるように叩きつぶす。さらに、魔獣を召喚することもできる。

↑フェンリルナイト

6つの国が織りなす

国家間勢力図

ここではファ・ザード大陸で始まった3大強国による侵攻を図式化。さらに6大国家の関係や状態、位置などの様々な状況を整理した。

大陸制覇を開始した3強国

外側に位置する大きな三角を形成しているのが、強国と呼ばれる侵攻側の国である。現在、各強国では領地内における環境が思わしくない。アルテナやナバールでは生活に密接した気温や水源などの問題が出始め、移動を余儀なくされつつある。一方、ビーストキングダムは建国以来の計画であった、獣人による大陸制覇に向けて動き出した。

ビーストキングダム 侵攻 ウェンデル

人間への復讐が始まりつつあった

ビーストキングダムの侵攻は、今まで獣人を迫害してきた人間に対しての復讐である。人間たちを見返してやるため、獣人王は侵攻先に人間の精神的支えである聖都ウェンデルを選んだ。

温暖な地を求め、草の茂る高原へ

極寒のアルテナでは、マナのエネルギー低下が原因で、理(ことわり)の女王が保つ温暖な気候も限界が近い。各国のマナストーンを解放しエネルギーを得るため、手始めにフォルセナを狙う。

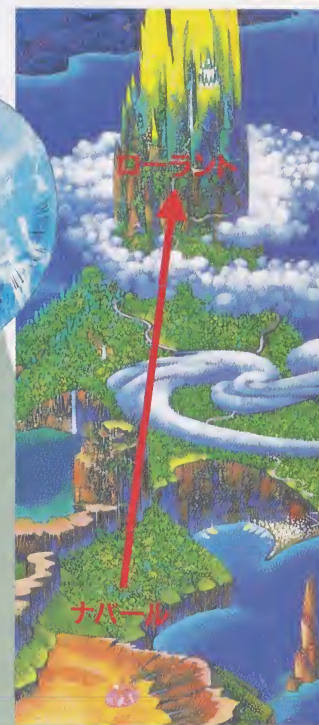
アルテナ 侵攻 フォルセナ

ローラント
ナバール

強国

高い軍事力を武器に、他国に侵攻しようとする国を指す。特に、砂の要塞ナバールとビーストキングダムは戦士1人1人の能力が高い。

中立国

備えた軍事力は決して低くはないが、大陸全体の平和と、他国との共存を望んでいる国を指す。どの国も地形を有効に利用しており、攻略は難しいと言われる。

最強の戦闘軍団が、最高の要塞を目指す

ナバールの拠点となる要塞では水不足が深刻となり、水の豊富な土地への移動を計画。さらに王国への転身を謀り、難攻不落と名高いローラント城に目を着け、攻め落とした。

ローラント 侵攻 ナバール

旅立つきっかけにからむ登場人物の存在

サブキャラクター関係図

主人公たちの冒険に大きく関わるキャラクター。彼らが持つそれぞれの立場や、主人公との関係をわかりやすいように図式化した。

戦乱が変えていく主人公の人間関係

ファ・ザード大陸全域で高まりつつある戦乱の予兆。3人の国王は侵攻へと駆り立てられ、各国間のバランスが崩されつつあった。ある主人公は家族である国王の変化から国を飛び出し、またある国の主人公は国内の事件をきっかけに、目的の人物を見つけるため旅立つ。運命に導かれているように、目指す場所は同じ、聖都ウェンデルだった。

運命は動き始めた
旅立ちの日は
もうそこまで来ている

SUPERVISION
●株式会社スクウェア
山下弘二／鶴園哲久／渡辺典子
PLANNING & EDITING
●NTT出版株式会社
中村光伸／中村寛文
亀井英雄／池田倫夫／野口珠美
●株式会社キャラメル・ママ
松本常男／山口浩之／川熊恵子／三浦義弘
DESIGN●大橋久美
ILLUSTRATION●磯野宏夫／結城信輝

発行●1995年8月8日初版
発行人●宇都宮健一郎
発行所●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
TEL.03-5434-1010
印刷●大日本印刷株式会社
写植・版下●有限会社天龍社
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-87188-804-5 C0076
内容に関するご質問には一切お答えできません。

NTT出版

NAME

ADDRESS

TEL NO.

SQUARESOFT

聖剣伝説3 プロローグ

せいけんでんせつ

聖剣伝説3®

TRIANGLE STORY

MY CHARACTER

PROLOGUE CARD HOLDER

TRIANGLE STORY

SQUARESOFT

2
ANGELA
聖剣伝説3
1
DURAN
聖剣伝説3

①デュラン Duran

たくましい肉体と強固な意志と勇気を合わせ持つ。傭兵仲間たちからは危険人物呼ばわりされているが、他の誰よりも祖国と人々を愛する正義感の強い男だ。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

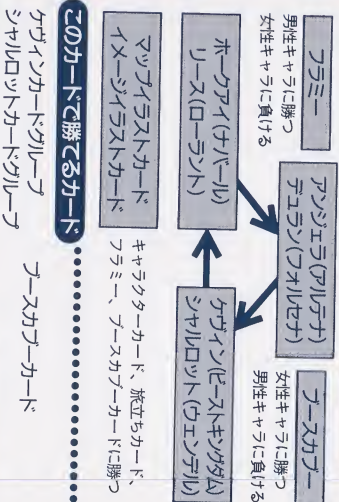
ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ケヴィンカードグループ
シャルロットカードグループ
ブースカブーカード

【ベストキャラ診断結果】**正義・自信・忠誠心**

理想と独創性のカード。正義感にあふれ、愛国心に富んでいる。自分の信じるものを大切にするあまり、自己を犠牲にしてしまうことすらある。他人の目を気にしない言動が思わぬ結果を招く、ドラマチックな冒険が始まるはずだ。

②アンジェラ Angela

ちょっとヤキモチやきで、すぐスネてしまうのだが、色っぽく、女性らしい魅力にあふれている。女王の娘として厳しくしつけられたため愛情に飢えている。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

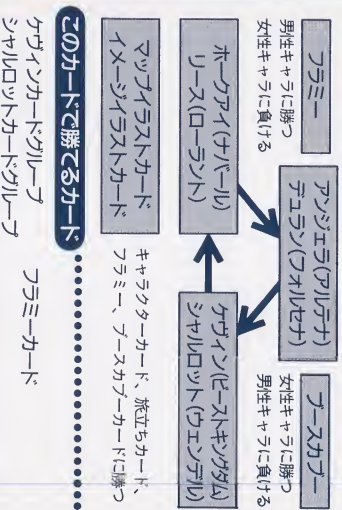
ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ケヴィンカードグループ
シャルロットカードグループ
フラミーカード

【ベストキャラ診断結果】**情熱・情愛・華麗**

感情と理性とを兼ね備えているカード。自分の気持ちをとても大事にする純真な部分を持つ反面、感情をストレートに出すことができない臆病な面もある。大胆な行動が、自らの運命をも変えていく、そんな情熱的な冒険が待っている。

③ホークアイ Hawkeye

ひょうきんでロマンチスト。真剣なのかいいかげんなのか、よくわからないように見られがちだが、友情には厚い。行動はいたって冷静、かつ正確である。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

アンジェラカードグループ
デュランカードグループ
ブースカブーカード

【ベストキャラ診断結果】ロマン・洗練・俊敏

繊細さと知性とを持つカード。スマートで洗練された言動は、同性・異性を問わず人をひきつける力がある。一見、ノリの軽いお調子者だが、実は根っからのヒューマニスト。真実と偽りの狭間で、何度も心が揺れ動く試練の冒険になる。

④リース Riesz

まわりに対しての気配りや思いやりに満ちた少女。とても意志が強く責任感もある。若くしてローラントを守る「アマゾネス軍団」のリーダーでもある。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

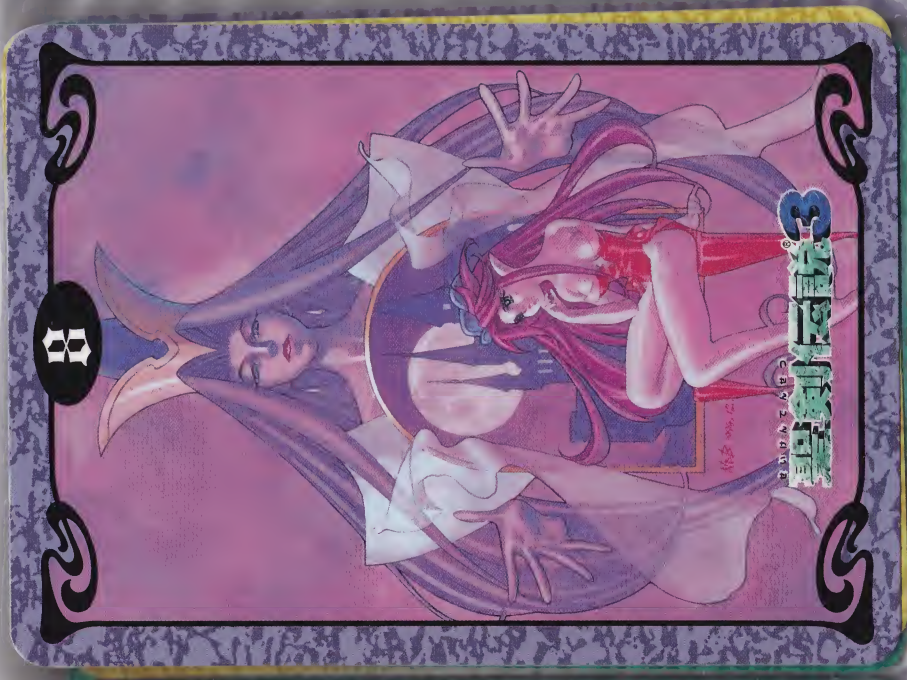
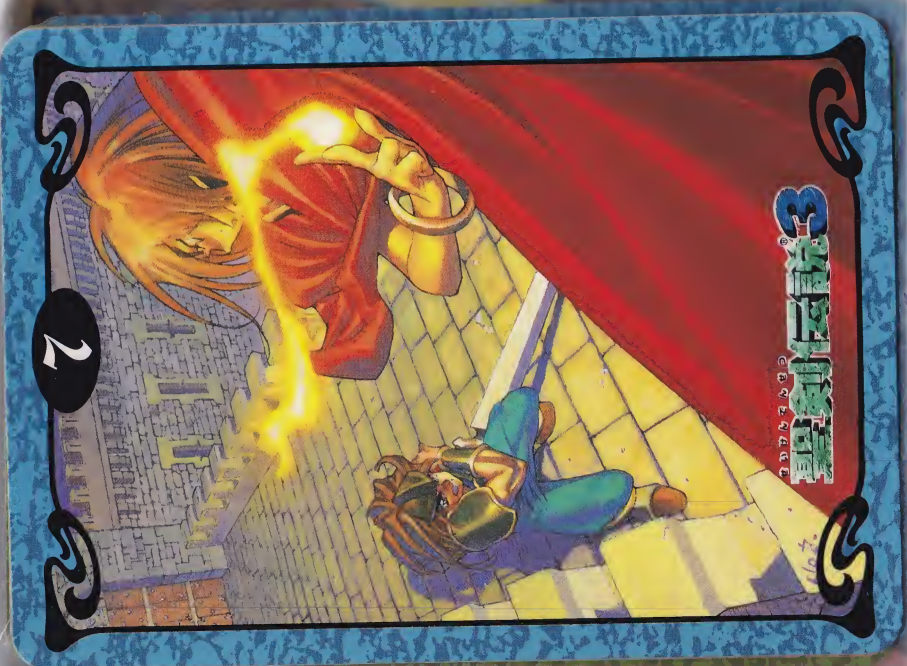
ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

アンジェラカードグループ
デュランカードグループ
フラミーカード

【ベストキャラ診断結果】聡明・献身・誠実

希望と団結を織りまぜたカード。物事をつらぬき通す意志の強さに加え、実行に移す力を持つ。何事に対しても常に誠実であろうとするため、自分の思いとは裏腹に、運命に翻弄されることも多い。波乱に富んだ冒険になるだろう。

⑤ケヴィン Kevin

獣人と人間の血を合わせ持つ少年。内向的だが、優しい心を持つ。普段は人間の姿をしているが、夜の戦闘中、ある条件で無敵の獣人に変身するという。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

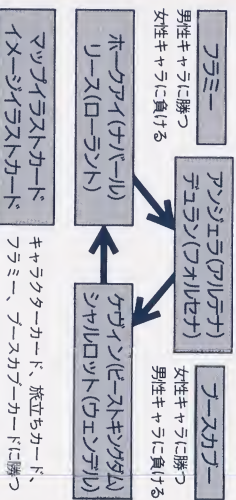
アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード

キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ホークアイカードグループ
リースカードグループ
ブースカブーカード

【ベストキャラ診断結果】**豪快・純粋・野性**

生命力を示すカード。自らの優れた体力が、周囲に優れた知を呼びよせる。強大な腕力に加え、成長するほど直感も増していく。感情に忠実なだけに、血を流さねばならぬ場面も多い。並外れた体力が勝負となる荒々しい冒険が待つ。

⑥シャルロット Charlotte

明るく、可愛らしい女の子。おしゃべりで好奇心が強く、いろんな話に首を突っ込みたがる。反面、迷信深いところもあり、そんな時はとても臆病になる。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

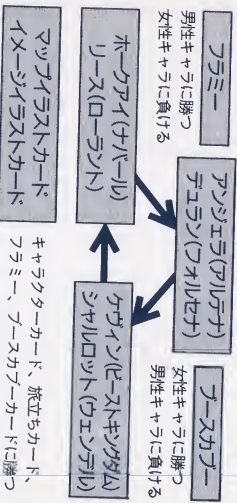
アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード

キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ホークアイカードグループ
リースカードグループ
フラミーカード

【ベストキャラ診断結果】**無垢・博愛・敬けん**

徳とモラルを示すカード。知能と健全な明るさを持つ。まっすぐに育った純粋な精神と社交的な性格が、周囲の人々に安心と幸福感を与える。誰にでも愛され、誰にでも愛をそそぐタイプ。好奇心を刺激する賑やかな冒険が訪れる。

⑦デュラン～旅立ち～

「紅蓮の魔導師よ。わが国王を侮辱したおまえを
俺は絶対に許さない」

かつて敗れた魔導師に雪辱を果たすべくデュランは立ち上がった。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

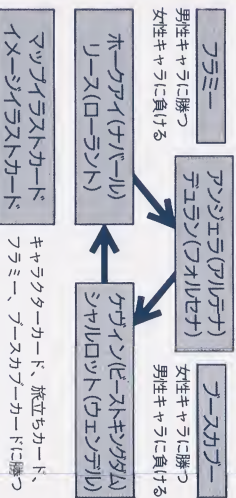
フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ケヴィンカードグループ
シャルロットカードグループ
ブースカブーカード

【ベストキャラ診断テスト】

旅の途中で仲間が瀕死の重傷を負ってしまいました。仲間を助けるために、あなたが払った大きな代償とは何ですか？

●装備品・アイテム・所持金など全ての持ち物 ──→カード ④へ

●二度と回復することのない左眼の視力 ──→カード ①へ

⑧アンジェラ～旅立ち～

「お母様、なぜわたしを殺そうとしたの？
なぜ…」

わが娘をもいけにえにしようとした理の女王の「目的」とは？

★トライアングル・バウト　勝負データ★

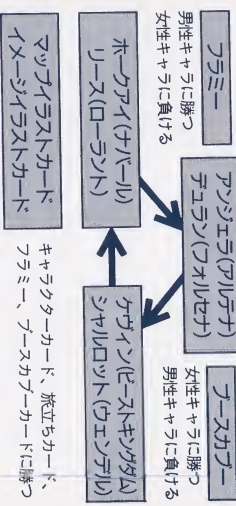
フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ケヴィンカードグループ
シャルロットカードグループ
フラミーカード

【ベストキャラ診断テスト】

初めてつかんだ大きな勝利。祝いの席で、「集まってきた人々にむけ、何かひと言」とせがまれたあなた。最初に口にするのは？

●力を合わせて戦ってくれた仲間達に感謝を／ ──→カード ①へ

●勝てたのは、単に敵より力があっただけだ ──→カード ⑤へ

⑨ホークアイ〜旅立ち〜

「オレじゃないっ。イーグルを殺ったのは
オレじゃないんだ」

計略にはまり、親友殺しの汚名をきせられてしまうホークアイ。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

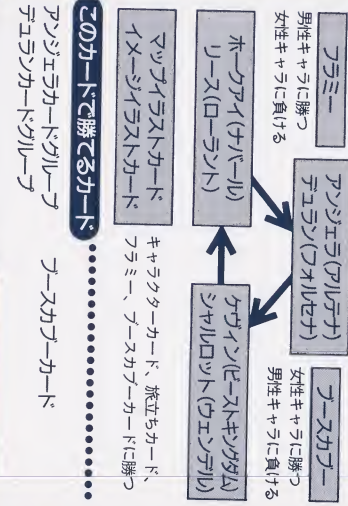
ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード

キャラクターカード、旅立ちカード、
フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

アンジェラカードグループ
デュランカードグループ
ブースカブーカード

【ベストキャラ診断テスト】

魔物のすむ谷に、何でも望みがかなう幻の花があるという話を聞いたあなた。仲間はあまり興味がないようだけど、どうする？

●たとえ自分ひとりでも、花を取りに谷へ行く ——→カード⑤へ

●一緒に行ってもらえるよう、仲間を説得する ——→カード②へ

⑩リース〜旅立ち〜

「父上、リースは必ず、故国ローラントを
復興させてみせます。かならず…」

家族を、国を奪われた王女は、復讐と祖国再興を誓い、旅立つ。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

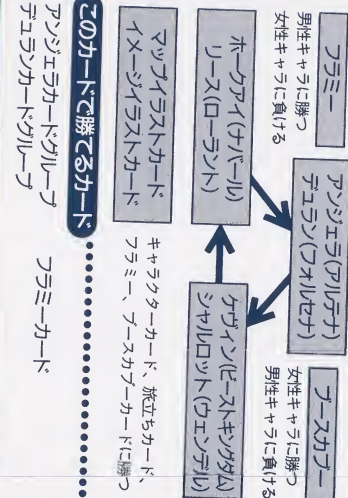
ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード

キャラクターカード、旅立ちカード、
フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

アンジェラカードグループ
デュランカードグループ
フラミーカード

【ベストキャラ診断テスト】

激戦の末、なんとか勝利をおさめることができたあなた。戦場を調べてみると、敵の捕虜が発見されました。それはどんな人物？

●鋭い瞳を持った無口でヒゲを生やした老人 ——→カード⑥へ

●美しい髪を腰まで伸ばした神秘的な若い女性 ——→カード②へ

⑪ケヴィン～旅立ち～

「カール。生き返ってくれーっ！ カール！」

優しさを教えてくれたオオカミ「カール」の死に号泣するケヴィン。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

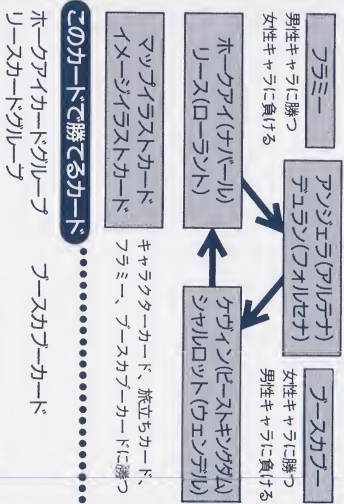
ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ホークアイカードグループ　ブースカブーカード
リースカードグループ

【ベストキャラ診断テスト】
千年の歳月、いずれの侵略を受けることもなく栄華を極めた国家があります。この国に平和と繁栄をもたらしたものは何？

●実り多い肥よくな大地と、強大な軍事力 ──→カード④へ
●高度に発達した科学技術と優れた指導者 ──→カード③へ

©スクウェア

⑫シャルロット～旅立ち～

「シャルロット。無邪気だなあ。でもおまえには妖精の血が流れているんだよ。その血は…」

笑顔を絶やさない天使のような少女の運命が今、大きく動き出す。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

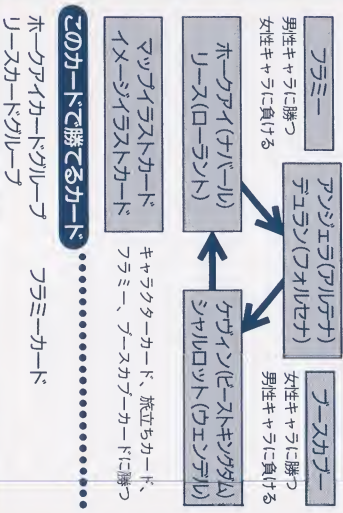
ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ホークアイカードグループ　フラミーカード
リースカードグループ

【ベストキャラ診断テスト】
生死を分かつ戦いにのぞもうとしているあなた。出発前に恋人が言った言葉は？「生きて帰ってきて／　そして、……？……」

●待ちわびる人々に、一刻も早く平和を／ ──→カード⑥へ
●私を独りぼっちになんか、しちゃイヤよ／ ──→カード③へ

©スクウェア

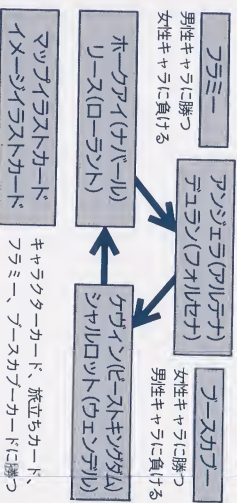
⑬ フォルセナ紋章 Grassy Kingdom Forsena

豊かな大草原が国土の大部分を占める王国。剣術が盛んであり、「英雄王」と呼ばれる現国王自らが、騎士団を統率し、国の軍事、警備面を務めている。

★トライアングル・バウト 勝負データ★

- フラミー：男性キャラに勝つ、女性キャラに負ける
- アンジェラ(アルテナ)、デュラン(フォルセナ)
- ブースカブー：女性キャラに勝つ、男性キャラに負ける
- ホークアイ(ナバール)、リース(ローラント)
- ケヴィン(ビーストキングダム)、シャルロット(ウェンデル)
- マップイラストカード、イメージイラストカード：キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ケヴィンカードグループ
シャルロットカードグループ
ブースカブーカード
マップイラストカード
イメージイラストカード

【ベストキャラ診断テスト】

A 敵と戦うときに、あなたが一番に望むものは何ですか？
●戦闘の勝利と自分の成長 カード⑨へ
●仲間の無事と冒険の成功 カード⑭-Bへ

B 何か新しいことを始めるとき、どちらの気持ちに近い？
●思い立ったら、まず行動 カード⑦へ
●成功にむけ手段を考える カード⑮-Bへ

⑭ アルテナ紋章 Magic Kingdom Altena

気候は寒冷で一年の大半が冬。激しい吹雪で、外界から遮断されてしまうことも。この極寒の地で国が維持される秘密は「マナストーン」にあるという。

★トライアングル・バウト 勝負データ★

- フラミー：男性キャラに勝つ、女性キャラに負ける
- アンジェラ(アルテナ)、デュラン(フォルセナ)
- ブースカブー：女性キャラに勝つ、男性キャラに負ける
- ホークアイ(ナバール)、リース(ローラント)
- ケヴィン(ビーストキングダム)、シャルロット(ウェンデル)
- マップイラストカード、イメージイラストカード：キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ケヴィンカードグループ
シャルロットカードグループ
フラミーカード
マップイラストカード
イメージイラストカード

【ベストキャラ診断テスト】

A 女性が男性に求めているものは、次のどちらだと思う？
●道を切り開く行動力 カード⑮-Bへ
●相手を思いやる優しさ カード⑪へ

B 装備品やアイテムを持ったまま川に落ちてしまったら？
●装備を捨てて、岸まで泳ぐ カード⑨へ
●持ち物で、浮き袋を作る カード⑩へ

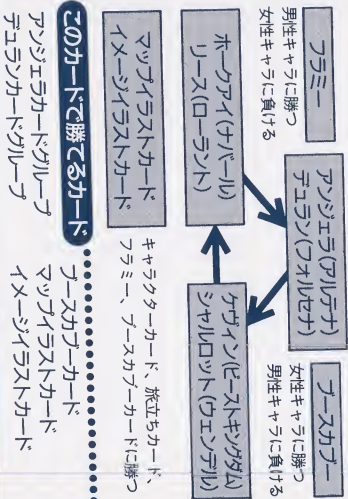
⑮ナバール紋章 Sandy Fortress Navarre

「フレイムカーン」をリーダーとするこの盗賊団は強欲な金持ちから金銀財宝を盗みだし、貧しい者に分け与えていたため、庶民の英雄的存在であった。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

- フラミー：男性キャラに勝つ／女性キャラに負ける
- ブースカブー：女性キャラに勝つ／男性キャラに負ける
- アンジェラ(アルテナ)、デュラン(フォルセナ) → ケヴィン(ビーストキングダム)、シャルロット(ウェンデル) → ホークアイ(ナバール)、リース(ローラント) → アンジェラ(アルテナ)、デュラン(フォルセナ)
- マップイラストカード、イメージイラストカード：キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

アンジェラカードグループ
デュランカードグループ
ブースカブーカード
マップイラストカード
イメージイラストカード

【ベストキャラ診断テスト】

A 歩いていると長さ1m程の木の棒を拾ったあなたは？
●杖にして、体を支える　カード⑱-Bへ
●武器にして戦闘に使う　カード⑬-Aへ

B 仲間で木の工作をするとしたら、あなたの担当は何？
●机に向かい設計図をかく　カード⑪へ
●図面通りに木を切る　カード⑦へ

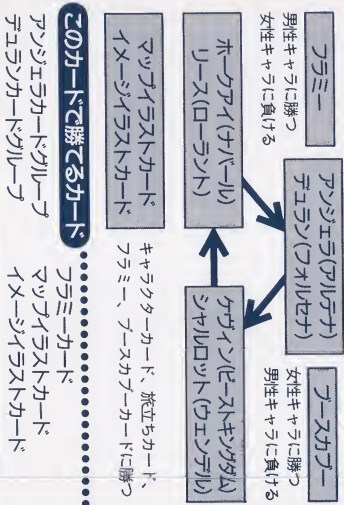
⑯ローラント紋章 Windy Kingdom Rolante

この国は昔から、女性だけの「アマゾネス軍団」によって守られてきた。それは山の守護神「翼あるものの父」が心を許すのが乙女たちだけであるからだ。

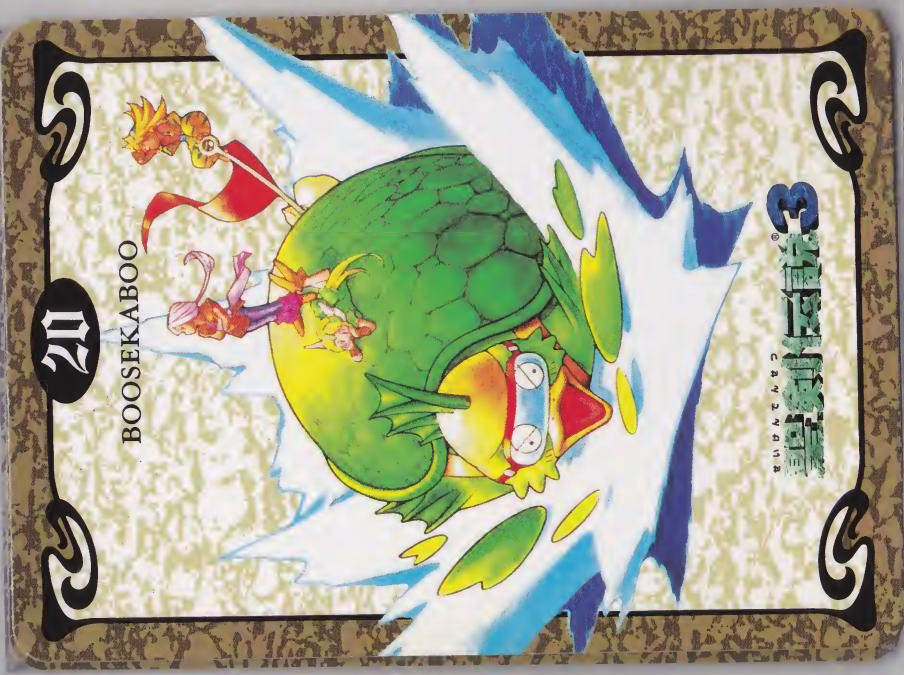
★トライアングル・バウト　勝負データ★

- フラミー：男性キャラに勝つ／女性キャラに負ける
- ブースカブー：女性キャラに勝つ／男性キャラに負ける
- アンジェラ(アルテナ)、デュラン(フォルセナ) → ケヴィン(ビーストキングダム)、シャルロット(ウェンデル) → ホークアイ(ナバール)、リース(ローラント) → アンジェラ(アルテナ)、デュラン(フォルセナ)
- マップイラストカード、イメージイラストカード：キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

アンジェラカードグループ
デュランカードグループ
フラミーカード
マップイラストカード
イメージイラストカード

【ベストキャラ診断テスト】

A あなたが許せないと思うのは、次のどちらの犯罪者？
●10億円を脱税した政治家　カード⑪へ
●恨みで友を傷つけた犯人　カード⑳-Bへ

B ＲＰＧで、ボスと戦うとき次のどちらを重視する？
●キャラクターのレベル　カード⑰-Bへ
●パーティーの装備　カード⑬-Aへ

⑰ビーストキングダム紋章 Beast Kingdom

常に夜の闇につつまれ、月に祝福された獣人たちの支配する王国。彼らを支配する「獣人王」は人間と同じように国家を形成し、強力な軍隊を持っている。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

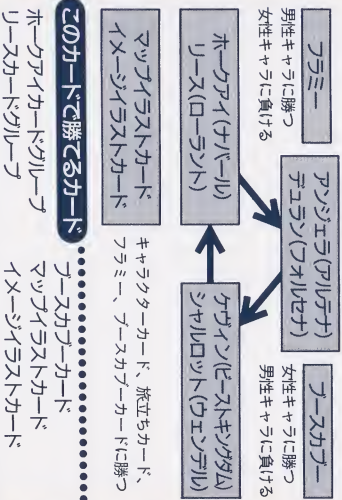
ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ホークアイカードグループ
リースカードグループ
ブースカブーカード
マップイラストカード
イメージイラストカード

【ベストキャラ診断テスト】

A 突然降り出した雨。雨具を持っていないあなたは？
●雨宿りしてやむのを待つ　カード⑭-Aへ
●早く到着するために走る　カード⑯-Aへ

B あなたが自分の恋人に対して、とってほしくないのは？
●自分中心の勝手な行動　カード⑧へ
●他人まかせの甘えた言動　カード⑨へ

⑱ウェンデル紋章 The Holy City Wendel

厳格な規律に支配され「マナの女神」の神殿がある聖なる都である。この地の最高権威者である「光の司祭」は、世界中の僧侶たちの尊敬を集めている。

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

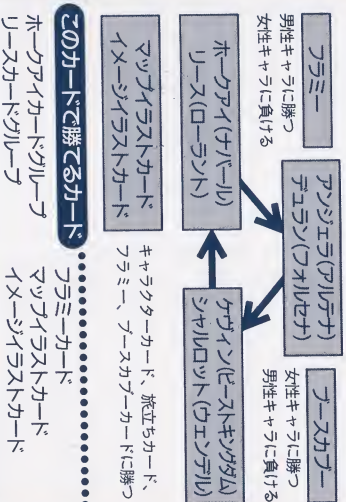
ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

ホークアイカードグループ
リースカードグループ
フラミーカード
マップイラストカード
イメージイラストカード

【ベストキャラ診断テスト】

A 規則を破った者に対し、どのような罰を与えるべき？
●ムチで100たたきにする　カード⑲-Bへ
●その場から永久に追放　カード⑭-Aへ

B 運悪く、敵の仕掛けた落とし穴にはまったらどうする？
●大声で助けを求める　カード㉑へ
●自力で登る方法を考える　カード⑫へ

㉑ワールドマップ World map Illustration

■強国		■中立国
魔法王国アルテナ	対立	草原の王国フォルセナ
ビーストキングダム		聖都ウェンデル
砂の要塞ナバール		風の王国ローラント

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

キャラカード（6枚）
フラミーカード
キャラ旅立ちカード(6枚)
ブースカブーカード

【ベストキャラ診断テスト】
険しい峠を越え、目的地まであと一歩という場所までやってきました。突然、あなたの行く手をさえぎったのは、何ですか？
●正体不明のモンスター軍団
→カード ⑭—B へ
●一歩先すら見えない濃い霧
→カード ⑩へ

㉒イメージイラスト Image Illustration

女神は聖地に眠り
古の神獣は石のなかに宿る
マナの力はかの石より導かれ
大いなる繁栄をもたらす

深い悲しみと決意をもって
8つのマナストーンが集うとき
聖地へのとびらは開かれる
（マナストーンの言い伝え）

★トライアングル・バウト　勝負データ★

フラミー
男性キャラに勝つ
女性キャラに負ける

アンジェラ(アルテナ)
デュラン(フォルセナ)

ブースカブー
女性キャラに勝つ
男性キャラに負ける

ホークアイ(ナバール)
リース(ローラント)

ケヴィン(ビーストキングダム)
シャルロット(ウェンデル)

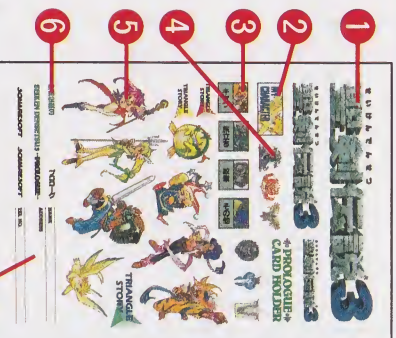
マップイラストカード
イメージイラストカード
キャラクターカード、旅立ちカード、フラミー、ブースカブーカードに勝つ

このカードで勝てるカード

キャラカード（6枚）
フラミーカード
キャラ旅立ちカード(6枚)
ブースカブーカード

【ベストキャラ診断テスト】
あなたは回復魔法が使えるクレリックで、仲間には強力なファイターがいます。戦闘中、全員のＨＰが１ケタになってしまったら？
●自分を回復し、安全を確保
→カード ⑲—A へ
●ファイターを回復し、攻撃
→カード ⑳—A へ

シールの使い方

カードホルダーについている特製シールをホルダーの表紙に貼れば、自分だけのオリジナルアルバムが誰でも簡単に作れる。

❶タイトル
大・中・小の3種類から選べる。ホルダー表紙に貼るのがベスト。

❷マイキャラクター
ベストキャラ診断テストで選んだキャラのところに貼ろう。

❸ラベル
全22枚のカードを、種類別に整理するときに使おう。

❹紋章
主人公に選んだキャラのところに貼れば、出身国がすぐわかる。

❺キャラクター
6人の主人公、フラミー、ブースカブーが勢ぞろい。自由に使おう。

❻背表紙
ホルダーの背に貼っておくとよい。漢字と英字の2種類から選べる。

❼ネーム
自分の名前や住所などを書いて、ホルダーの裏側に貼っておこう。

TRIANGLE STORY

カードゲーム❷『トライアングル・コネクション』

●参加人数　2~5人
●ゲーム難易度　★★

場のカードと同じ種類か同じキャラのカードを出すゲームだ。

《ゲームの遊び方》

1 カードをよくきって、一人に4枚配る。残ったものは裏返して、中心に置こう。このカードの山から一枚めくり、つづいて同じ色か同じ種類のカード、もしくは特殊カードを一人一人順番に置いてゆく。

2 自分の番で、手持ちに出せるカードがないなら、山から一枚引き次の人へ。山がなくなったら捨てたカードを集めてもう一度つくる。こうしてカードを捨て、最初になくなった人が勝ち。

《出せるカードの組み合わせ》

■同じキャラグループのカード　■同じ種類のカード

《特殊カードの出し方》

フラミーカード
女性キャラ3人のカード(3種類)のとき出せる。次は紋章カードを出す。

ブースカブーカード
男性キャラ3人のカード(3種類)のとき出せる。次は旅立ちカードを出す。

ワールドマップカード
フラミー、ブースカブー以外の全てのとき出せる。次は紋章カードを出す。

イメージイラストカード
フラミー、ブースカブー以外の全てのとき出せる。次は旅立ちカードを出す。